

•Dreamcast •Gameboy •Nintendo64 •Playstation •Playstation 2 •X-Box •GameCube •Game Boy Advance •PC •Móviles •DVD
EGM
NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY ESPAÑA
Nº 4 · Septiembre · 2001
395 ptas / 2,37€
Concurso
Regalamos 25 Bloody Roar 3 para PS2
Reportaje
Batman: Vengeance
Santiago Segura
Entrevista
Guías
Todo sobre Onimusha y Red Faction
Final Fantasy X
Toda la magia
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
NOVEDADES PARA PS2: VIEJOS Y NUEVOS HÉROES
Dark Cloud
Spy Hunter
Klonoa 2: Lunatea's Veil
américa ibérica



**Director:**
José María Martín
**Redactores y colaboradores:**
David de la Escalera, Carlos Robles, Gabriel Pérez-Ayala, Esperanza Navas, Javier Sevilla, Hugo W. Serrano, Mario Gómez, José Luis Coto, Mónica Revilla, Óscar Charneco, Jorge Martínez, Antonio P. García-Berrio
**Diseño:** Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
**Producción:** Juan Francisco Larramendi
**Directora de Publicaciones Informáticas:**
Carmen Cristóbal
**Redacción:** C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

**Publicidad**



**Presidente:** Julio Grande y Andrés
**Director General:** Carlos Rivas
**Jefe Publicidad Madrid:** José Manuel Hernández
**Jefe Publicidad Cataluña:** José Luis Ceferino
**Coordinadora:** Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Teléfono Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

**Edita**



**Presidente fundador:**
Gustavo González Lewis
**Presidente:**
Julio Grande Rodríguez
**Consejero-Delegado y Director General:**
Carlos González Galán
**Director Editorial:**
Vicente Robles
**Directora Publicaciones Informáticas:**
Carmen Cristóbal
**Directora de Administración:**
Paloma Alvárez Ortega
**Director de Producción:**
Pedro de Lucas
**Director de Distribución:**
Alfonso Estalrrich Rodríguez
**Director de Marketing:**
Manuel Fernández Palencia

**Venta de números atrasados y suscripciones**
**Editorial América Ibérica S.A.**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

**Filmación e integración:** FOTPREIM
**Impresión:** AVENIDA GRAFICA

**Distribución**



**España:** Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

**Depósito legal: M-4561-2001**

ARI Asociación de Revistas de Información

*La edición española de ELECTRONIC GAMING MONTHLY se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en ELECTRONIC GAMING MONTHLY que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de ELECTRONIC GAMING MONTHLY son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.* 



**J.M.Martin:** josemaria.martin @ eai.es

EDITORIAL

# El ciclo se cierra

El lanzamiento de Dreamcast marcó el inicio de un ciclo de aparición de nuevas plataformas que, en pocas semanas, se cerrará en Estados Unidos con la puesta a la venta de Game Cube y Xbox. Ambas máquinas, junto con Playstation 2, consolidarán los videojuegos como una forma de ocio más, algo que en el país de las oportunidades ya es una realidad.

Aún faltan unos meses para que esto suceda en Europa, un plazo que a todos se nos antoja largo, si bien es inevitable. Lo malo es la espera, pero la llegada tardía de estas consolas a nuestro país también tiene sus ventajas: tendremos tiempo de sobra para conocer a fondo los juegos del lanzamiento, el funcionamiento de las máquinas en el mercado norteamericano y, por supuesto, tanto Nintendo como Microsoft habrán tenido ocasión de reaccionar ante los posibles problemas que puedan surgir en cuanto a distribución y software se refiere.

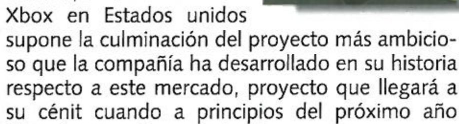
Pero mientras llegan y no llegan Game Cube y Xbox, aquí sigue mandando PlayStation 2, que aunque aún está lejos de tener una base instalada comparable a la de su predecesora, es sin duda la plataforma que contará con mejores títulos de aquí a final de año. Tanto Sony, con títulos como Klonoa 2, como todas las demás compañías están apostando fuerte por esta plataforma con sus mejores diseños, que están logrando que, por fin, PS2 tenga juegos merecedores de la potencia de la máquina.

Tampoco debemos olvidarnos de la portátil de moda, Game Boy Advance, que sigue cosechando buenos juegos y ventas a muy buen ritmo. En cuanto a Dreamcast... En fin, vemos con tristeza cómo una buena máquina va desapareciendo lentamente por la escasez de títulos. Es ley de vida, aunque en este caso la muerte sea prematura.

Volviendo a Game Cube y Xbox, ambas consolas cuentan con poderosas maquinarias detrás y no menos poderosas empresas que te harán verlas hasta en sueños. La creatividad de las gentes de marketing y publicidad se puso en marcha hace mucho tiempo para asegurarse de que así sea.

**José María Martín**

## Teo Alcorta



Microsoft es una empresa que, desde su nacimiento, ha tenido una fuerte orientación hacia el mercado de consumo. En este sentido, el lanzamiento de Xbox en Estados unidos supone la culminación del proyecto más ambicioso que la compañía ha desarrollado en su historia respecto a este mercado, proyecto que llegará a su cénit cuando a principios del próximo año Xbox llegue a Europa y Japón.

Todos dentro de la empresa confiamos en el éxito de una consola concebida para dotar de un nuevo sentido a lo que hoy en día entendemos por videojuegos y estamos expectantes ante tal fecha. La gran apuesta de Microsoft no es caprichosa: el sector del entretenimiento interactivo goza de una excelente salud y todo indica que el futuro va a ser aún mejor.

Contamos con muchos años de experiencia en el desarrollo de software, de estrechas relaciones con multitud de compañías de hardware y software multimedia y de unos recursos tecnológicos que nos hacen creer firmemente que podemos realizar una gran aportación al más fantástico y creativo mundo del software: los videojuegos.

Nos hemos marcado el objetivo de hacer del juego una forma de entretenimiento tan popular como pueda ser ir al cine o ver la televisión y así romper ciertos condicionamientos demográficos y sociológicos que limitan la popularización de esta fascinante forma de diversión. Sabemos que en esta carrera por captar la atención de los jugadores no estamos solos y que otras plataformas van a acompañarnos en esta aventura. Pero no concebimos a éstas como rivales sino, más bien, como aliados a la hora de elevar a los videojuegos a la categoría que se merecen. No obstante, si hubiese que apostar por un vencedor, ése es el jugador.

## Ernesto F. Maquieira

Me piden que os presente NINTENDO GAMECUBE, que llegará a Europa en la primavera del 2002. Lo primero que se me ocurre es responder a la pregunta que más veces me han hecho: ¿qué es NINTENDO GAMECUBE, un equipo de audio-vídeo o una consola de videojuegos?. La respuesta es muy clara: NINTENDO GAMECUBE está diseñada "exclusivamente para jugar" y ser la mejor consola de videojuegos de su clase.

En Nintendo creemos que los videojuegos forman parte de la industria del entretenimiento, no de la tecnología. Si no son divertidos de jugar, se repiten los mismos esquemas una y otra vez o no son originales, los usuarios preferirán dedicar su tiempo de ocio a otras actividades.

Con Nintendo 64, hemos aprendido una lección muy importante, ya que aún siendo una consola muy potente no deja de ser un auténtico "desafío" programar para ella. Debido a esto, junto con un complicado software de desarrollo N64 se ha ganado la reputación de consola difícil para crear juegos. Por otra parte, la imparable evolución de los videojuegos hace que los costes de desarrollo sean, hoy día, el verdadero reto de las compañías, cuando el reto debería ser la innovación y la calidad.

Al crear NINTENDO GAMECUBE, hemos intentado dar respuesta a estos problemas:

1. Diseñando una consola eficiente en su conjunto, sin cuellos de botella y pensada para proporcionar las más altas prestaciones en videojuegos.

2. Creando un entorno de programación sencillo para mejorar la productividad de los equipos de desarrollo, sin limitar su creatividad en los juegos de nueva generación.

Para terminar, y si tienes una Game Boy Advance no olvides que podrás conectarla a la NINTENDO GAMECUBE, ¿qué nuevas posibilidades ofrecerá esta conexión? Pronto lo sabremos...



CONTENIDO

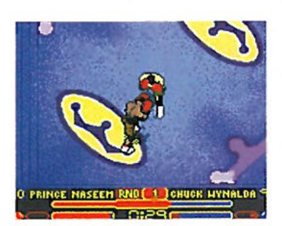
SEPTIEMBRE 2001 NÚMERO 4

## Juegos del mes


38 Batman Vengeance
14 Breath of Fire IV
48 CART fury
53 Carrier
53 Charge'n Blast
48 City Crisis
52 Coaster Works
47 Dark Cloud
52 Dexter's Laboratory
50 Earthworm Jim
18 El Pájaro Loco
51 En busca del Valle Encantado
48 Extreme G3
49 Family Games Compendium
20 Final Fantasy X
18 Grand Theft Auto 3
51 Hands of Time
16 Hidden Invasion
14 Hot Wheels Xtreme Racing
50 Iridion 3D
52 Iron Aces
18 Klonoa 2: Lunatea's Veil
17 Lotus Challenge
34 Metal Gear Solid 2
53 Outtrigger
16 Paris Dakar Rally
49 Perro y Lobo
50 Pitfall
15 Plucky's Big adventure
51 Prince Naseem Boxing
17 Project Eden
51 Sabrina Zapped!
18 Smuggler's Run 2
49 Snoopymania
15 Spiderman 2: Enter Electro
16 Spy Hunter
51 The World is Not Enough
17 This is Football 2002
15 Tintín: Objetivo Aventura
51 Tiny toons adventures: Buster, el héroe del día
16 Top Gun Combat Zones
52 Top Gun Firestorm
17 Twisted Metal: Black
14 X-men Mutant academy 2








### Códigos de color por plataformas

| | |
|---|---|
| Dreamcast | PlayStation |
| Game Boy Advance | Game Boy Color |
| GameCube | XBOX |
| Nintendo 64 | PlayStation2 |

## Destacados

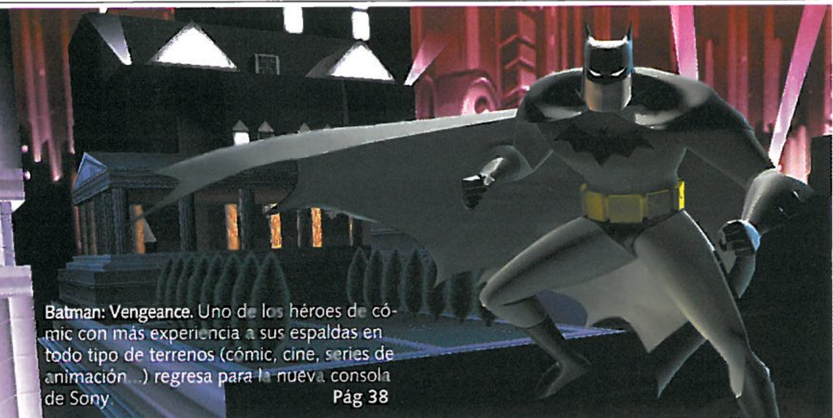


**Final Fantasy X.** La esperada continuación de la saga de Square Soft ya está disponible en Japón. Unas semanas antes de su lanzamiento, nuestros colegas norteamericanos visitaron Square y descubrieron todo lo que hay que saber acerca de este título. Un reportaje extenso como pocos, así que no te lo pierdas. **Pág 20**

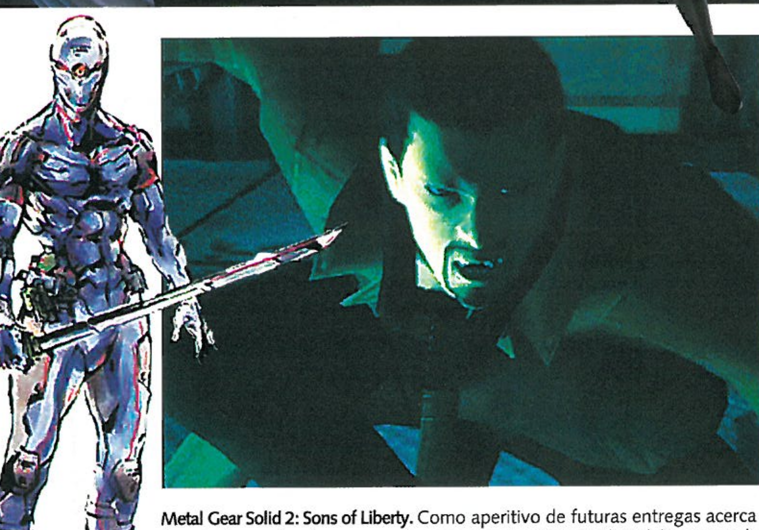




## Destacados



**Batman: Vengeance.** Uno de los héroes de cómic con más experiencia a sus espaldas en todo tipo de terrenos (cómic, cine, series de animación...) regresa para la nueva consola de Sony. Pág 38



**Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.** Como aperitivo de futuras entregas acerca de este juego, te ofrecemos este mes un exhaustivo análisis del comentado vídeo que dejó estupefacto a todo el mundo en el E3. Las mejores imágenes y algunas aclaraciones del propio Hideo Kojima te acercarán lo más posible a la experiencia de haberlo visto en vivo. Pág 34




**Extreme G3**
Nuestro equipo de redacción se ha quedado asombrado ante este trepidante juego de carreras futuristas que devuelve a Acclaim a lo más alto de las listas. Pág 48

**Dark Cloud**
Combinando géneros clásicos como el rol, la acción y la aventura, este título también contiene grandes dosis de originalidad que lo convierten en algo único. Pág 47



## Secciones




**Editorial** 3



**Actualidad** 6
Nintendo dice que venderá 4 millones de Game Cube mientras Microsoft ultima la lista de títulos que aparecerán con el lanzamiento de Xbox. Además, aún no se ha despejado la incógnita de la aparición de Pau Gasols en NBA 2002.



**Dicen, dicen** 10
Nuestra agente especial **Mata-Hari** ha encontrado montones de rumores tontos en Internet que se ha apresurado a comentar.



**Reportaje** 20
Seguro que está impaciente por tener en tus manos **Final Fantasy X**. ¿Quieres saberlo todo sobre el nuevo juego de Square?



**Reportaje** 34
Uno de los acontecimientos más comentados del pasado E3 fue el pase del vídeo de **Metal Gear Solid 2**. Te lo contamos paso a paso con ayuda de **Hideo Kojima**.



**Reportaje** 38
Batman y sus peores enemigos aterrizarán muy pronto en PS2. Visitamos al equipo de desarrollo en Canadá para ver **Batman: Vengeance**.



**Galería** 13
Las consolas de Sony acaparan nuestra galería este mes con interesantes producciones para todos los gustos, géneros y públicos.

**Análisis** 46
Nuestro equipo de analistas ha ido de sorpresa en sorpresa este mes descubriendo buenos juegos donde menos lo esperaban. El mejor, con diferencia, The World is Not Enough para Game Boy.

**Concurso** 42

**Música y DVD** 44
Lo último en salir al mercado, seleccionado para ti.



**Zona Online** 54
Música y comedia desde Internet, todo vía satélite. Además, el regreso de la Bruja de Blair a los cines. ¿Será tan mala como la primera?



**Móviles** 56
Nuevos dispositivos móviles para que estés conectado todo el día. También te acercamos al mundo de los concursos de televisión a través de mensajes SMS.



**Trucos** 58






# GBA: ¿ajuste de brillo o perdición segura?

## *Trastea con el pequeño tornillo en la parte de atrás de la GBA y conseguirás una unidad rota*

Durante unos días, los rumores que circulaban por Internet parecían demasiado buenos para ser verdad. ¿Un ajuste de brillo secreto para la GBA? ¿Por fin se podría jugar a juegos como Rayman sin tener que esperar a la correcta alineación del sol y los planetas para obtener las condiciones de iluminación ideales? Numerosos jugadores ansiosos de intentar algo, lo que sea, para mejorar la no demasiado buena visualización de la pantalla de sus consolas, arrancaron la pegatina con el número de serie que hay en la parte de atrás y accedieron al pequeño tornillo de ajuste escondido detrás. Fue entonces cuando Nintendo lanzó un comunicado para explicar lo que hace el dichoso tornillito de marras. Básicamente, lo que dijeron fue: "es un ajuste de parpadeo, no lo toquéis".

Aunque manipular el diminuto tornillo hace que, efectivamente, la pantalla se ilumine o se oscurezca, eso no es más que un efecto secundario de lo que realmente está pasando. El tornillo controla el voltaje suministrado al LCD, lo cual afecta a la respuesta de la pantalla ante la señal entrante. Un técnico cualificado puede utilizar ese ajuste en caso de que la pantalla de tu GBA empiece a parpadear demasiado. El énfasis está en el término "cualificado", porque manipular este ajuste de forma correcta exige una mano experta. La moraleja es esta: corres el peligro de freír la pantalla de tu GBA si haces mal el ajuste, así que ni se te ocurra intentarlo. La idea de una pantalla más clara puede sonar atractiva, pero lo hemos probado en nuestra unidad de test (aquí en la tierra donde las GBA fluyen como el vino) y los resultados no son en absoluto tan buenos como suenan. Es como pretender que aumentar el ajuste de brillo de tu televisor de trece pulgadas de 1986 te va a dar la claridad de imagen de una señal de S-video. Mala suerte, amigos.

### Síntomas de que eres un adicto a GBA

1.- Tu familia monta en cólera cuando descubre que le has quitado las pilas a los juguetes de tu hermano y al mando a distancia de la tele para ponérselas a tu GBA.
2.- Has diseñado una abrazadera montada en el pecho para llevarla contigo y tenerla siempre a mano.
3.- Intentas conectarle un amplificador y un subwoofer para mejorarle el sonido.
4.- Empiezas a gritar obscenidades a la pantalla cuando vuelven a matarte en Super Mario Bros.
5.- Una vez consideraste eliminarte quirúrgicamente la cabeza para que deje de taparte la luz.
6.- En tu primera cita, recibes a tu pareja con un cable link en vez de un ramo de flores.
7.- Intentas modificar la ranura para cartuchos con la esperanza de que también funcione con juegos de WonderSwan Color y Turbo Express.
8.- Ya es el tercer día en que levantas la vista de la pantalla y te encuentras con que estás en la última parada del metro, sentado junto a un mendigo dormido.
9.- Cambias toda tu colección de juegos Army Men por el cartucho de Army Men Advance.
10.- Te cambias el nombre y los apellidos a Gerardo Benítez Amador para que tus iniciales coincidan con las de tu plataforma de juegos favorita.

# Nintendo planea lanzar más de 4 millones de GameCube

Los planes de Nintendo para el lanzamiento de su próxima consola prevén que para marzo del año que viene más de 4 millones de unidades de GameCube habrán sido lanzadas al mercado. De esa cantidad, más de 1 millón estarían destinadas al mercado norte americano, mientras que cerca de 900.000 irían a parar al mercado japonés.

Precisamente será este mercado el primero en acoger la nueva consola de Nintendo, ya que la fecha prevista para el lanzamiento de GameCube en el país del Sol Naciente es el día 14 de Septiembre. En Estados Unidos tendrán que esperar hasta el 5 de Noviembre para la llegada de la consola. En principio, en ambos mercados el modelo que se lance estará disponible en un único color, pero es muy probable que posteriormente se comercialicen también unidades con otras tonalidades.






## ESCRÍBENOS

Ya tienes a tu disposición la dirección de correo electrónico egm@eai.es para poder enviarnos todas tus preguntas, consultas y comentarios. Si no tienes ordenador o no careces de conexión a Internet, entonces envíanos tus cartas a:

EGM No Sólo Juegos
Redacción
c/ Miguel Yuste 26
28037 Madrid

# Pau Gasol podría aparecer en NBA Live 2002

Aunque los estudios de EA Sports de Vancouver están ya trabajando en el modelado del jugador que representaría a Pau Gasol en NBA Live 2002, de momento no es seguro que el jugador español aparezca en el juego de EA Sports. Su presencia no está garantizada porque aún quedan por resolver algunos flecos del acuerdo económico con el Barça para que el equipo catalán permita la marcha del jugador a la liga norteamericana.

Lo que sí está ya confirmado es el lanzamiento de las versiones de PSOne y PS2 en octubre de este año, mientras que para la de PC habrá que esperar hasta el año que viene.




# Gran Turismo 3 por todo lo alto

Para celebrar el lanzamiento de GT3 al mercado Español, Sony organizó una maratoniana competición en el palacio de congresos de Madrid el pasado 17 de Julio (tres días antes del lanzamiento del juego). Los asistentes pudieron jugar a GT3 durante 24 horas y el ganador de la competición se llevó un coche por todo el morro. Hubo conciertos, éxito de público y mucha diversión. Apenas una semana después, 26.000 unidades de Gran Turismo 3 eran vendidas en diversos puntos de España, de las cuales 20.000 se vendieron en un solo día. Hay 12.500 unidades reservadas para cuando salga el PS2 GT3 Racing Pack (que vende la consola junto con el juego). Según Sony, estas cifras convierten a GT3 en uno de los mayores éxitos de ventas en la historia de los videojuegos de nuestro país. En Estados Unidos ya se ha superado el millón de unidades vendidas.



# Primeras imágenes de Doom para GBA

Activision ha confirmado que id Software está trabajando en el desarrollo de una versión del mítico Doom para GBA. Esta versión portátil permitiría disputar partidas deathmatch entre 4 jugadores gracias al cable Game Link o partidas cooperativas entre dos jugadores. A juzgar por las pantallas ofrecidas, parece que el aspecto del juego será casi idéntico al de su versión de PC. El lanzamiento de este suculento título está previsto, salvo retrasos, para finales de este mismo año. id Software también está convirtiendo otro de sus juegos, Commander Keen, a GameBoy Color.



Doom para GBA tiene un aspecto muy similar al original de PC






## BREVES

### Exito de Final Fantasy X en Japón

Square Soft ha anunciado que Final Fantasy X ha vendido en Japón 1.92 millones de copias en la primera semana de su lanzamiento. De los 2.14 millones que se proporcionaron inicialmente a los comercios del país, aproximadamente el 70% se vendieron en el transcurso del primer día, llegando al 90% en los cuatro días posteriores al lanzamiento del juego. Según Square Soft, la cantidad vendida es muy similar a la que se vendió en su día de Final Fantasy VII y Final Fantasy VIII, ambos publicados para PlayStation.

### Acclaim anuncia sus primeros juegos para GameCube

Acclaim ha revelado sus planes para lanzar 5 juegos acompañando a la consola de Nintendo el mismo día que ésta salga a la venta en el mercado americano (el 5 de noviembre). Los títulos en cuestión son: Dave Mirra Freestyle BMX 2, Crazy Taxi, Extreme-G3, NFL Quarterback Club 2002 y All-Star Baseball 2002.

Además de los juegos mencionados, Acclaim tiene otros cuatro actualmente en desarrollo para GameCube que serán editados posteriormente. Se trata de Turok Evolution, Legends of Wrestling, 18 Wheeler: American Pro Trucker y Jeremy McGrath Supercross World.

### Cancelado el desarrollo de Commandos 2 para DreamCast

Aunque Eidos desmintió hace apenas un mes que el desarrollo del juego estuviese detenido, lo cierto es que finalmente fuentes de la propia compañía han revelado lo que en el fondo, y dado la poco venturosa situación en el mercado de esta consola después de los últimos avatares acontecidos, era de esperar. Puestos al habla con Pyro Studios, Ignacio Pérez, director general de la compañía, nos ha confirmado la noticia, alegando que resultaba insostenible mantener el desarrollo de esta versión con la baja expectativa de ventas que ofrece últimamente el software editado para Dreamcast. Finalmente, sólo los usuarios de PS2 y Xbox contarán con versiones para sus consolas de Commandos 2: Men of Courage.

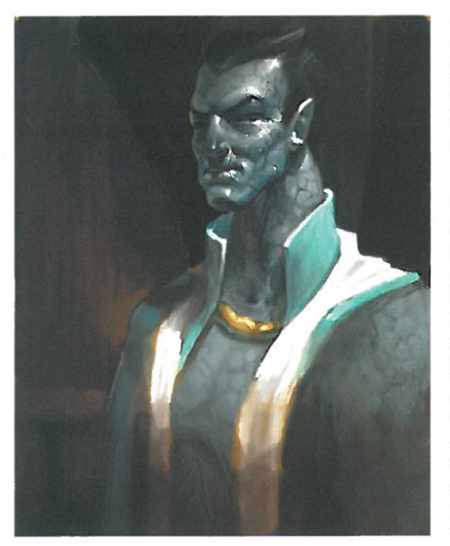
### Disney se incorpora a ADESE

Disney solicitó el pasado mes de julio su incorporación a ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) y, tras haber sido aceptada, ha pasado a formar parte de ésta.

Disney pasa así a engrosar la lista de compañías que ya estaban alineadas dentro de ADESE, que son: Acclaim, Dinamic Multimedia, Electronic Arts, Friendware, Infogrames, Proein, Sega, Sony, Ubi Soft y Vivendi Universal.

# ¿17 juegos para el lanzamiento de Xbox?

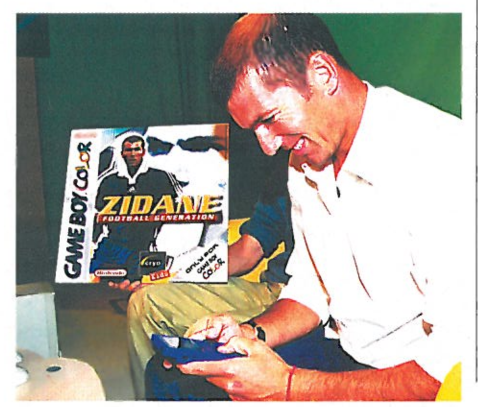
La cadena americana de tiendas *online* GameStop ha puesto ya en marcha un servicio de solicitud de reserva para Xbox, sus periféricos y sus juegos. Aunque Microsoft sigue sin anunciar oficialmente los títulos que acompañarán a su esperada consola cuando sea lanzada el día 8 de Noviembre, los juegos que ya se pueden reservar en GameStop muy bien podrían ser los que finalmente sirvan de acompañamiento a Xbox. La lista es la siguiente: Azurik: Rise of Perathia, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, New Legends, NFL 2K2, NHL Hitz, Nightcaster, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Simpson's Road Rage, Star Wars Starfighter Special Edition y Tony Hawk's Pro Skater 2X.



Además de éstos, hay otra serie de juegos fechados para ser lanzados en Noviembre, como Amped: Freestyle Snowboarding, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Star Wars Obi-Wan, NFL 2K2 y Shrek. Y por último cabe destacar que se hace mención por primera vez de algunos juegos de Eidos cuya publicación para Xbox no había sido confirmada hasta el momento, como Hitman 2, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Salt Lake 2002, Thunderstrike: Operation Phoenix y Race Nation.

## Zidane llega a GameBoy Color

El astro del fútbol tendrá su propio juego para Game Boy Color, al igual que Butragueño y Michel lo tuvieron en su día para Spectrum. El que otrora fuera jugador de la Juventus se mostró encantado con la plataforma escogida para recrear su mágico toque futbolístico, tal y como se aprecia en la fotografía.




## El Episodio II en GameCube



Según informa FGN Online, durante una sesión de chat Simon Jeffery confirmó lo que en el fondo era un secreto a voces: LucasArts tiene planeado lanzar juegos basados en el Episodio II para GameCube. De hecho, aunque el presidente de la veterana compañía americana no lo dijese explícitamente, es fácil imaginar que otros sistemas como PS2, Xbox o GameBoy Advance tendrán también sus propios juegos (si no, tiempo al tiempo).

Jeffrey no reveló más detalles acerca de este particular, excepto que el verano del próximo año es la fecha escogida para que los juegos sea lanzados al mercado, coincidiendo con el estreno de la película.

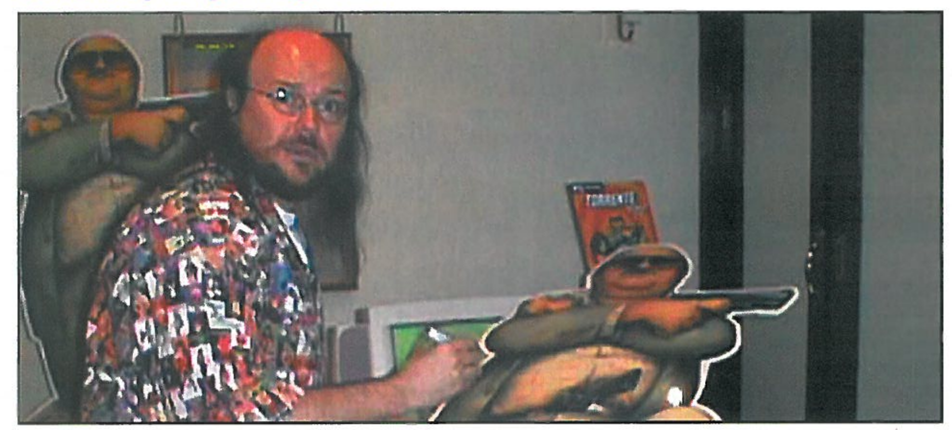
## GUÍAS DE ONIMUSHA Y RED FACTION / VÍDEO DE BATMAN: VENGEANCE

Necesitas un ordenador para poder ver el vídeo de Batman: Vengeance y las guías de Onimusha y Red Faction incluidas en el CD-ROM. El primero lo puedes reproducir con Windows Media Player y las guías se abren e imprimen con el programa Acrobat Reader. Ambas aplicaciones están incluidas en el CD-ROM. Para conocer sus instrucciones de uso e instalación, consulta la página 73 de Computer Gaming World.
El vídeo de Batman se encuentra dentro de la carpeta BATMAN del CD-ROM, mientras que las dos guías están ubicadas dentro de la carpeta e-EGM.

# Entrevista

# Santiago Segura

## Torrente y lo que haga falta




**En "Torrente, el juego", tú mismo le pones la voz al protagonista. ¿Cómo surgió la idea?**
Si te digo la verdad, yo, cuando jugaba (en mis tiempos que jugaba) a Doom, me pasaron una versión con Chiquito de la Calzada que decía cosas como (imita la voz de chiquito) "¡Me cago en tus muelas!". Y la verdad es que me gustaba mucho más el juego, o sea, que lo jugaba más, porque me hacia gracia oír eso. Me dije, "Joer, pues estaría bien que Torrente tuviese la voz de Torrente". Vi el guión que teníamos y tal, hablé con Juan y Jesús y decidimos que se podía hacer más *atorrentado* si las acciones se acompañasen de comentarios. Y creo que ha quedado bien, le da más vidilla al juego.

**"Torrente es un catálogo del patetismo más triste"**

**¿Entonces, aquella versión modificada de Doom te sirvió un poco de inspiración?**
(Se ríe) Sí, de alguna forma sí. Era una idea que me hacía mucha gracia y me gustaba. Hombre, supongo que el usuario llegará un momento en que esté hasta los huevos y quite la voz. A veces pasa, ¿no?, que estás jugando y de oír muchas veces una cosa... Aunque yo la verdad es que era feliz oyendo a Chiquito decir eso de (vuelve a imitar la voz de chiquito) "¡No puedorl, no puedorl!" cuando intentaba ir a un sitio donde no te dejaban acceder.

**Cuando diseñaste el personaje de Torrente para el cine, lo definiste como un policía fascista, machista, xenófobo, inepto...**
Un catálogo del patetismo más triste.

**¡Exactamente! Y aquí, en el videojuego, lo vemos convertido en un héroe de acción. ¿cómo te sientes al respecto?**
Yo me siento bien, porque generalmente los héroes de acción suelen ser machistas, xenófobos... Unos hijos de puta, vaya. Realmente, si lo analizas, el personaje de Cobra de Stallone, que era un poco la idea de ese "brazo fuerte de la Ley" (Torrente era "el brazo tonto"), es un facha de cojones. No sé, que los héroes no son siempre héroes del pueblo, ni gente juiciosa. O sea que un "héroe de acción" generalmente es un tío que va dando hostias y matando por ahí, no es Ghandi. A mí eso me da muy mal rollo, con lo cual, me parece que Torrente está en su salsa en este juego. De hecho, las películas son un poco parodia de eso.

**Antes has dicho que te gustaba jugar a Doom, ¿nos puedes comentar algún otro juego que te haya gustado?**
Mira si es triste, que el otro que me gustaba era el Tetris.

**¿El Tetris?**
Ya ves, soy un clásico. Bueno, cuando era pequeñito jugaba en los arcades al Asteroides, a los Invasores, ese tipo de cosas. Pero vamos, de los primeros que jugué en el ordenador, ya en casa, el Tetris y el Doom. Pero ahí me he quedado.

**¿Entonces, actualmente no hay ningún juego que te robe horas de sueño?**
Es que yo soy muy juguetón, pero ahora que he encontrado compañeras de juego, pues me parece un poco triste estar dándole a la tecla cuando puedes estar... en fin (risas). Claro, en las noches solitarias me pondré a jugar al Torrente y seguro que me lo paso bien, pero hombre, intento que no haya muchas noches solitarias.

## PERFIL DEL DESARROLLADOR

# Inevitable



**Año de fundación:** 2000
**Oficinas en:** Austin, Texas, Estados Unidos.
**Página web:** www.inevitable.com
**Nº de empleados:** 35

**¿Cuáles son vuestros actuales proyectos?**
Tribes 2 para PlayStation 2. También estamos trabajando en otro proyecto que se presentará en un futuro próximo.

**¿Cuáles son algunos de los principales retos de hacer un juego *online* para PS2 como Tribes 2?**
El hecho de que éste sea un paso relativamente nuevo para las consolas en su conjunto. ¿Qué problemas van a surgir (porque es inevitable que surjan)? ¿Cuántos usuarios mejorarán su máquina para disponer de capacidad *online*? Es una situación en la que lo más conveniente es esperar y ver cómo se desarrolla todo.

**¿Algunos de vuestros anteriores juegos?**
Bueno, tendríamos que retroceder hasta algunos de los proyectos en los que trabajamos en Iguana/Acclaim Entertainment Austin. La serie Turok, los All-Star Baseball, Quarterback Club... Prácticamente todo lo que ha salido de allí en los últimos seis años. Alrededor del 90% de nuestro personal ha estado asociado con Acclaim Studios Austin en un momento dado.

**¿Lo mejor y lo peor de salir de Acclaim?**
Lo mejor es la cantidad de libertad creativa de la que disponemos ahora. Lo peor es no tener la oportunidad de trabajar con algunas de las personas que siguen allí.

**¿Cuál es la historia de vuestro nombre?**
Un día, Craig Galley, uno de los cofundadores y director técnico, estaba viendo Matrix. Neo estaba en las vías del metro, el tren se acerca y el agente le sujeta diciendo "Ese es el sonido de lo inevitable..." También nos gusta bromear con que tuvimos que comprar la dirección .com a una compañía *online* de ataúdes...

**¿La mejor consola para programar?**
De verdad, todas tienen sus puntos fuertes y débiles. Se reduce a qué tipo de juego estás tratando de crear.

**¿Y la peor?**
Vaya, si esa pregunta tuviera más mala leche, se cortaría. Ummm, ¿la Indrema?



MATA-HARI

# Dicen, dicen...

**Desde la irrupción de Internet, el tema de los rumores se ha disparado, alcanzando cotas de auténtica locura. Cualquiera con acceso a la red puede extender cualquier idea, por absurda que parezca, pues siempre encontrará alguna persona dispuesta a creer lo que le cuenten, ya sea por interés e ingenuidad de los aficionados, malas intenciones de detractores, o simple y clásica credulidad. Vamos a comentar algunas de esa informaciones que circulan por ahí y tratar de aclarar algunos puntos:**

Rumor: He visto una imagen que recogía la pantalla con el título del juego Tekken 4 Vs. Virtua Fighter 4. ¡Por fin! ¡Ha llegado! ¡Y es real! No me lo puedo creer.

Corrección: Se siente compañero. Has visto la imagen correcta, pero te has emocionado y has supuesto demasiado, pequeño saltamontes. Sí, es cierto que Sega y Namco se han puesto de acuerdo para colaborar en algún que otro proyecto, como el juego de pistola Vampire Night y, es más, también están colaborando para promocionar conjuntamente ambos juegos, pues los dos llegarán a los salones recreativos de todo Japón aproximadamente en las mismas fechas. Han llegado incluso a poner un anuncio juntos en los periódicos y aparecieron en una reciente feria japonesa de PlayStation 2 para hacer la promoción de ambos títulos. Por mucho que a los aficionados les guste que se llegara a producir este choque de titanes, por el momento seguiremos sin Tekken Vs. Virtua Fighter (eso no quiere decir que no se vaya a realizar nunca, claro).

Rumor: Infogrames se va a cambiar el nombre a Atari.

Corrección: Ni mucho menos. Según parece, la compañía francesa va a utilizar la marca Atari para lanzar algunos productos importantes, como Stuntman o Unreal en consolas, pero eso no significa que se vaya a cambiar el nombre permanentemente, tan sólo que utilizará Atari como otro de sus sellos. Aunque la verdad sea dicha, Atari resulta mucho más fácil de pronunciar en cualquier lugar del mundo que Infogrames.

Rumor: La peli de Tomb Raider era un asco, así que no van a hacer ninguna más, ni tampoco ninguna otra película basada en un videojuego nunca más.

Corrección: ¡Estás listo! Ya se está preparando la secuela de la película de Angelina "me gustan los caballos" Jolie, además de otras basadas en Pitfall! (huelo a clon de Indiana Jones) o Crazy Taxi (si no fuera por el aparente entusiasmo de Richard Donner, que al fin y al cabo ha dirigido Superman o Arma Letal, y tiene experiencia en proyectos de este tipo, sería como para echarse a temblar, pero habrá que esperar qué tiene planeado).

**Esto es sólo una muestra de las muchas cosas que dice la gente cuando ve una imagen suelta en una página web que está escrita en japonés o malinterpreta un par de palabras de una página escrita en alemán, o algo por estilo. Como decía, no siempre es cuestión de alguien con mala idea, sino que, en muchas más ocasiones de las que creéis, son simples fans que se dejan llevar por la emoción.**

**Mata-Hari**

El boxeador británico Steve Fox será uno de los nuevos personajes de Tekken 4






# Los más vendidos *

## Nintendo 64

| | |
|---|---|
| EXCITEBIKE 64 | 1 |
| POKEMON STADIUM +TR | 2 |
| BANJO TOOIE | 3 |
| THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK | 4 |
| SUPERSMASH BROS | 5 |
| MARIO TENNIS | 6 |
| BANJO KAZOOIE | 7 |
| POKEMON SNAP | 8 |
| MARIO PARTY 2 | 9 |
| PERFECT DARK | 10 |

## Game Boy Color

| | |
|---|---|
| POKEMON ORO | 1 |
| POKEMON PLATA | 2 |
| POKEMON AMARILLO | 3 |
| SUPER MARIO BROS DX | 4 |
| POKEMON PINBALL | 5 |
| WARIO LAND 3 | 6 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 7 |
| EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS | 8 |
| RUGRATS EN PARIS: LA PELÍCULA | 9 |
| POKEMON ROJO | 10 |

## PlayStation

| | |
|---|---|
| EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS | 1 |
| ALONE IN THE DARK IV | 2 |
| FINAL FANTASY IX | 3 |
| FIFA 2001 | 4 |
| SIMPSON WRESTLING | 5 |
| FORMULA ONE 2001 | 6 |
| RUGRATS EN PARIS | 7 |
| ISS PRO EVOLUTION 2 | 8 |
| MANAGER DE LIGA 2001 | 9 |
| THE LEGEND OF DRAGOON | 10 |

## PlayStation 2

| | |
|---|---|
| EXTERMINATION | 1 |
| THE BOUNCER | 2 |
| FORMULA ONE 2001 | 3 |
| CRAZY TAXI | 4 |
| MOTO GP | 5 |
| FIFA 2001 | 6 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | 7 |
| SSX SNOWBOARD SUPERCROSS | 8 |
| SKY ODYSSEY | 9 |
| LA FUGA DE MONKEY ISLAND | 10 |

## Dreamcast

| | |
|---|---|
| SONIC ADVENTURE 2 | 1 |
| VIRTUA TENNIS | 2 |
| ALONE IN THE DARK 4 | 3 |
| SONIC ADVENTURE | 4 |
| METROPOLIS STREET RACER | 5 |
| CRAZY TAXI | 6 |
| SHENMUE | 7 |
| SKIES OF ARCADIA | 8 |
| CONFIDENTIAL MISSION | 9 |
| PHANTASY STAR ONLINE | 10 |

**Datos Junio 2001 proporcionados por ADESE y GFK**

# Próximamente

## Game Boy Advance

| | | |
|---|---|---|
| Breath of Fire | Capcom | Septiembre |
| Columns | Sega | Septiembre |
| Cube | Ubi Soft | Septiembre |
| Dark Arena | Majesco | Septiembre |
| Harry Potter | Electronic Arts | Septiembre |
| Jedi Power Battles | THQ | Septiembre |
| Mega Man Battle Network | Capcom | Septiembre |
| Rugrats | THQ | Septiembre |
| Spiderman | Activision | Septiembre |
| X-Men | Activision | Septiembre |
| Batman Vengeance | Ubi Soft | Octubre |
| Doom | Activision | Octubre |
| E.T. | New Kid Co. | Octubre |
| Mat Hoffman's Pro BMX | Activision | Octubre |
| Shaun Palmer Snowboard | Activision | Octubre |
| Tarzan | Ubi Soft | Octubre |

## Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Tony Hawk's Skateboarding | Activision | Septiembre |

## PlayStation

| | | |
|---|---|---|
| Digimon Grand Prix | Bandai | Septiembre |
| Nascar Racers | Hasbro | Septiembre |
| Spiderman 2 Activision | Septiembre | |
| X Men: Mutant Academy 2 | Activision | Septiembre |
| Monsters, Inc | Sony | Octubre |
| Syphon Filter 3 | Sony | Octubre |
| Tales of Destiny 2 | Namco | Octubre |

## PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Arctic Thunder | Midway | Septiembre |
| Baldur's Gate | Interplay | Septiembre |
| Batman Vengeance | Ubi Soft | Septiembre |
| Capcom vs.SNK | Capcom | Septiembre |
| Duke Nukem | Rockstar | Septiembre |
| Evil Twin | Ubi soft | Septiembre |
| Everybody's Golf 3 | Sony | Septiembre |
| Legacy of Kain: Soul Reaver 2 | Eidos | Septiembre |
| Run Like Hell | Interplay | Septiembre |
| Spy Hunter | Midway | Septiembre |
| Time Crisis 2 | Namco | Septiembre |
| Grand Theft Auto 3 | Rockstar | Octubre |
| NFL2K2 | Sega | Octubre |
| Shaun Palmer Snowboard | Activision | Octubre |
| SOCOM: US Navy SEALs | Sony | Octubre |
| Smuggler's Run 2 | Rockstar | Octubre |
| Top Gun | Titus | Octubre |
| Tribes 2 | Sierra | Octubre |
| WWF Smackdown!3 | THQ | Octubre |


Sonic Adventure 2, número uno en ventas para Dreamcast









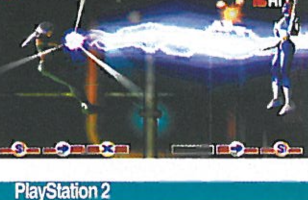
# Previews


PlayStation 14

Breath of Fire 4
Hot Wheel's Xtreme Racing
Megaman legends 2
The Italian Job



Plucky's Big Adventure
Spiderman 2: Enter Electro
Tintín Objetivo Aventura
X-Men Mutant Academy

PlayStation 2 16

El Pájaro Loco
Grand Theft Auto 3
Hidden Invasión
Spy Hunter




Klonoa 2: Lunatea's Veil
Lotus Challenge
Paris Dakar Rally
Project Eden
Smuggler's Run
This is Football 2002
Top Gun Combat Zones
Twisted Metal: Black




# Este mes en Galería

Tras la borrachera del E3 de los dos últimos meses, las cosas empiezan a volver a su cauce. Los juegos que traemos a la sección de galería de este mes son todos títulos cuya fecha de lanzamiento se encuentra ya muy próxima. De hecho, hemos probado versiones jugables de muchos de ellos. Algunos, incluso, es probable que ya estén disponibles para cuando leas esto, como Megaman Legends 2. Aunque aún es pronto para emitir un juicio de valor, hemos estado jugando profusamente y ya tenemos algunos favoritos: títulos como Spy Hunter, Klonoa 2, Twisted Metal Black o Breath of Fire IV han causado una grata primera impresión. Por desgracia , en este número no hemos visto ningún avance de juegos de Dreamcast, Nintendo 64, GameBoy Color o GameBoy Advance. No es que les tengamos manía ni nada, pero parece que, este mes, estas plataformas también han cogido vacaciones. ¡Esperamos que vuelvan con renovadas energías!


Breath of Fire IV

## TOP 5 Galería

| | |
|---|---|
| 1 | **Breath of Fire IV** PlayStation |
| 2 | **Klonoa 2** PlayStation 2 |
| 3 | **Twisted Metal** PlayStation 2 |
| 4 | **Spy Hunter** PlayStation 2 |
| 5 | **GTA 2** PlayStation 2 |

# Personaje del mes

## Klonoa

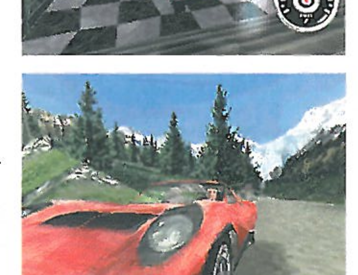
Pobre Klonoa. El mundo de los videojuegos es un lugar cruel y difícil para los protagonistas de aventuras plataformeras, donde Mario y Sonic acaparan el protagonismo y gobiernan con puño de hierro. Su primer juego (Klonoa, para PSX) fue recibido con entusiasmo por parte de la crítica especializada, pero los jugadores de a pie lo ignoraron ampliamente. Ahora, con la inminente llegada de Klonoa 2, este simpático personaje tiene una nueva oportunidad de calar entre el público. Después de todo, si Rayman lo logró a pesar de no tener cuello ni extremidades, ¿porqué no Klonoa? Lo único que tiene en su contra es su complejo de conejo (aunque no lo parezca, resulta que es un gato cósmico, como Doraemon) y lo dudoso de la consola escogida para volver a la acción: PlayStation 2 es una máquina de videojuegos adulta, un público que seguramente preferirá los vaqueros ajustados de Claire Redfield o la mal afeitada barba de Solid Snake antes que las orejotas de peluche de Klonoa. Mas no hay que ser pesimistas. El juego es sólido como una roca y hay una pequeña base de fans de la primera parte que puede ayudar a promocionarlo. ¡Ánimo, Klonoa, estamos contigo!





**Galería**

## The Italian Job



En 1969 se estrenó en Inglaterra la película *The Italian Job*, un filme que hoy en día está considerado "de culto". El argumento gira en torno a Charlie, un simpático pícaro recién salido de la cárcel que está planeando el golpe de su vida: robar cuatro millones de dólares en oro en pleno día y delante de las mismas narices de la policía de Turín y la mafia.

El juego de PlayStation que se basa en esta película ha sido creado con una estructura muy similar a Driver y montones de modos de juego (historia, conducción libre, desafío, destrucción, puntos de control y multijugador). Los escenarios están ambientados en Londres, Turín y la carretera de los Alpes, incluyendo conducción off-road e, incluso, por encima de los tejados. Los jugadores pueden conducir (y destrozar) los tres Austin mini-coopers de la película y once vehículos más (como un 4X4 y un autobús, entre otros modelos, cada uno con sus propias características de conducción). En el sistema de persecución de la policía se añade un nuevo parámetro al usual de daños recibidos: si el coche perseguidor está demasiado cerca, comienza a anotar la matrícula. Si consigue anotarla del todo, la misión fracasa. En la versión jugable que nos han enviado la sensación de velocidad es sólo correcta, pero los escenarios están llenos de detalle. Ya veremos cómo queda la versión final.

## X-Men Mutant Academy 2

El primer Mutant Academy era un juego de lucha en la linea de los *Street Figthers* tridimensionales que se suele marcar el desarrollador Arika. No era excesivamente original, pero poder manejar a los personajes de la película (y a algunos que no salían en la película, también) fue reclamo suficiente para enganchar a muchos jugadores. Ahora llega la inevitable segunda parte (ver EGM 02), con sustanciales mejoras respecto a la primera. Además de los nuevos personajes y el refinamiento del sistema de combate (ahora es ligeramente más fácil encadenar combinaciones de golpes especiales, por ejemplo), el *artwork* está sacado directamente del cómic y se puede contemplar tanto en la selección de personaje como en las pantallas de carga. Le da a todo un aspecto mucho más moderno (aunque tampoco faltan las típicas pantallas de carga con portadas clásicas de los cómics originales). La modalidad de entrenamiento tiene dos modos diferenciados: entrenamiento en la academia y entrenamiento independiente. En el primero hay que realizar los movimientos exigidos por el juego, mientras que en el segundo se practican los ataques que se deseen. En la opción "cerebro" se contemplan galerías de imágenes y bocetos de la película de *X-Men*.







## Breath of Fire IV



La nueva distribuidora de Capcom en España, Electronic Arts, ha tenido la bendita inspiración de traernos un título relativamente antiguo, pero que se cuenta entre lo mejorcito del catálogo de rol de PSX: Breath of Fire IV. De hecho, para cuando leas estas líneas, ya debería estar en las tiendas. Este juego utiliza personajes creados en 2D con escenarios en 3D, de forma similar a la de Grandia (un gran clásico del rol). Las comparaciones con Grandia no acaban ahí, porque el sistema de diálogos también usa retratos de personajes que cambian según lo que están diciendo, de manera que reflejan una variada gama de emociones. El sistema de combate permite poner a tres personajes en primera línea y al resto detrás, en reserva, recuperando sus puntos de magia. Según sea necesario, el jugador puede cambiar al principio del turno a un personaje que está en primera línea por otro que está en reserva. Además, los hechizos pueden lanzarse uno detrás de otro para crear combinaciones especiales más poderosas, de forma que los jugadores pueden divertirse buscando todas las combinaciones posibles. Hay montones de mini-juegos, entre los que se cuenta el típico de pesca, que ya es un habitual en la serie Breath of Fire.

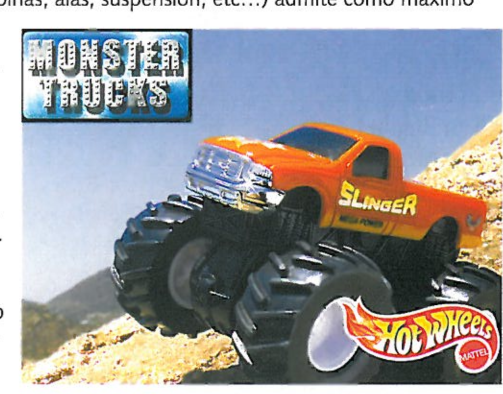
## Hot Wheels Xtreme Racing

En este juego las carreras tienen lugar por tierra, mar y aire... ¡porque los vehículos que participan en la competición son transformables! En efecto, todos los circuitos tienen tramos de agua y de aire durante los cuales a los coches crecen alas o flotadores (como si fuesen un *hovercraft*) con los que recorrerlos.

Hay un total de doce pistas, divididas en tres niveles de dificultad, que están ambientadas en localizaciones exóticas como tundras heladas, factorías condenadas, ruinas malditas y bosques tóxicos. Antes de cada carrera, el modelo de coche escogido puede equiparse con diversas mejoras que afectan a su rendimiento (velocidad punta, aceleración y maniobrabilidad).

Por ejemplo, la turbinas pueden mejorarse para aumentar la velocidad punta y la aceleración, si bien dichas mejoras solo tendrán efecto cuando el vehículo circule por el agua. Del mismo modo, una mejora en los jets o los motores hacen lo propio cuando se circula por el aire o por el suelo. Cada categoría (turbinas, alas, suspensión, etc...) admite como máximo dos niveles de mejoras, aunque también hay que vigilar que el peso no sea excesivo.

Durante la carrera hay objetos especiales que se pueden recoger para atacar al adversario (como misiles y bombas) o ganar ventaja (como turbo aceleración o inmunidad temporal).

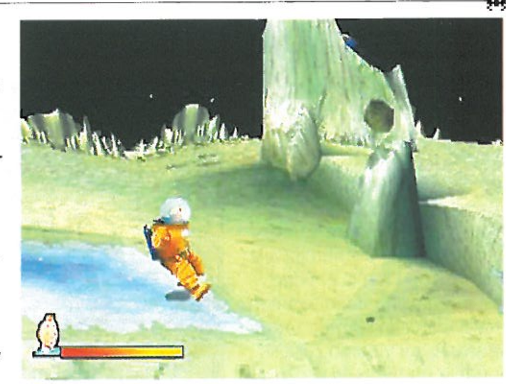






# Tintín Objetivo Aventura

En EGM 02 ya ofrecimos un avance de este juego, que por entonces se conocía como Tintin Destination Adventure. Ahora que ya se ha decidido el nombre definitivo y que ha comenzado la adaptación a la versiónespañola, falta menos para su lanzamiento. Finalmente, Milú figura como personaje especial en las fases de bonus, aunque para poder jugarlas hay que recoger todas las Milú-monedas que hay repartidas por cada nivel. Las partes de correr y saltar están realizadas con un estilo clásico de desplazamiento lateral, pero los gráficos recurren a las manidas 3D para crear algunos ángulos de cámara interesantes. Titín muestra buenas cualidades atléticas y un gran respeto por la naturaleza: en vez de matar a los animales que le salen al paso o liarse a pedradas con ellos, los espanta con el flash de su cámara fotográfica. De vez en cuando aparece un villano al que el flash únicamente causa un aturdimiento momentáneo, momento que Tintín aprovecha para encajarle uno de sus famosos derechazos para dejarlo fuera de combate. ¿Y el argumento? Pues parece que Tornasol ha inventado una máquina proyectora de películas y todos los amigos del reportero se han reunido para ver sus aventuras en pantalla grande. Ingenioso, ¿no?



# Spiderman 2: Enter Electro

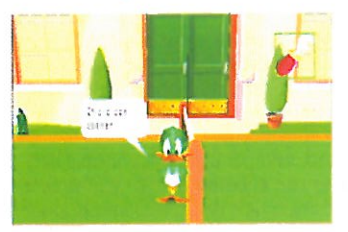
La segunda parte de la brillante aventura arácnida está cada vez más próxima a su fecha de lanzamiento y poco a poco se van conociendo más y más detalles al respecto, además de los que ya ofrecimos el mes pasado. Se confirma la presencia de Shocker y Sandman en el plantel de Supervillanos que acompañan a Electro en sus malvados planes. Entre los nuevos poderes de Spiderman se cuentan una nueva fórmula de telaraña electrificante, telaraña congelante y nuevas combinaciones de ataque. También tiene nuevos combos y usos para su tela.





Por ejemplo, puede saltar y disparar bolas de telaraña en el aire o apagar fuegos con ella. El uso inteligente de la telaraña es muy importante para resolver ciertos puzzles. Por ejemplo, en uno de los primeros problemas del juego, Spidey tiene que apagar un fuego demasiado grande para sofocarlo sólo con telaraña. La solución es arrancar una boca de incendios con un tirón de la tela de forma que el agua salga a presión y apague el fuego.
Ahora las portadas de los cómics coleccionables para la galería traen un breve resumen de lo que ocurrió en el cómic al que se refiere la portada. El juego será más largo que la primera parte, con la incorporación de objetivos alternativos dentro de cada misión.

# Plucky's Big Adventure

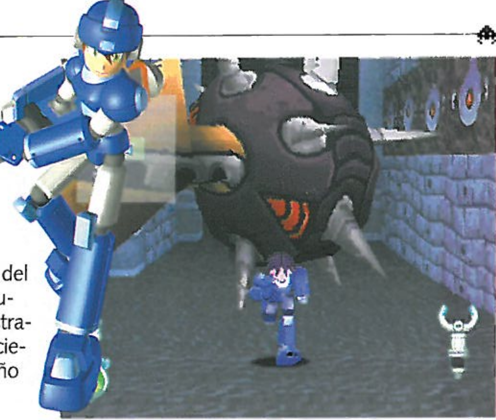




Un día más en la Looniversidad Acme... ¡pero Plucky ha olvidado hacer sus deberes y tiene que entregarlos hoy mismo! Para salir del apuro, nuestro plumífero protagonista decide construir una máquina del tiempo, para lo cual pide ayuda a todos sus amigos. Con este argumento comienza Plucky's Big Adventure, que en vez de ser un juego de plataformas o de habilidad, como suele acostumbrarse en estos casos, resulta que es una aventura gráfica en toda regla. Plucky examina los objetos que encuentra en la universidad, los guarda y los utiliza para resolver puzzles. Los textos con sus comentarios se muestran como si fuesen los globos de un cómic y, para ayudar al jugador en su búsqueda, las referencias a los objetos se muestran en verde y las referencias que son pistas se muestran en azul. Como en los bolsillos de Plucky no caben muchos objetos, tiene que guardar el excedente en una caja segura para luego recogerlos cuando le hagan falta. ¡Pero cuidado! Elvira y Max están deambulando por ahí y, si agarran a Plucky, tendrás que mover rápidamente la palanca analógica para liberarle. Si uno de los amigos de Plucky es hecho prisionero mientras se le está controlando, hay que organizar un rescate antes de poder continuar. ¡Vaya, tiene un cierto parecido con Maniac Mansión, la clásica aventura gráfica para PC!

# Megaman Legends 2

¿Qué sería del mundo del videojuego sin un nuevo título de Megaman cada cierto tiempo? ¡Como un jardín sin flores, eso es lo que sería! Este juego retoma la historia del primer Megaman Legends allí donde la dejó y supone el regreso del superhéroe azul al mundo de las tres dimensiones. Gracias al control de la cámara mediante el segundo stick analógico, los jugadores pueden admirar a su héroe y asombrarse con sus proezas desde múltiples perspectivas. Los gráficos han mejorado con respecto al primer Megaman Legends y ofrecen más detalles y un diseño de personajes y paisajes más limpio. Tanto el tamaño del mundo para explorar como el número de enemigos se han doblado, además de que se han añadido numerosos mini-juegos. En Megaman legends 2 la interacción con otros personajes resulta en ventajas estratégicas durante los combates. Por ejemplo, hay un jefe final al que se le puede atacar desde un punto ciego, pero para llegar a dicho punto hay que abrir una puerta. El jugador tiene que hablar con un lugareño concreto para que le ayude a abrir la puerta y así derrotar con facilidad al enemigo.



# Top Gun Combat Zones

Los aspirantes a piloto de combate pronto podrán ponerse a los mandos de los aviones de la película Top Gun con el inminente lanzamiento de este título. A juzgar por lo visto en la versión de demostración jugable distribuida a la prensa, Top Gun C.Z. tiene una orientación definitivamente alejada de las simulaciones rigurosas, tal y como corresponde a un título de consola, pero con la suficiente dificultad como para poner en apuros a los pilotos avezados.

Los controles aprovechan casi todos los botones del Dual Shock. L2 y R2 gobiernan la aceleración del avión, donde un exceso de frenado provoca que la aeronave entre en pérdida. L1 y R1 controlan los desplazamientos laterales, mientras que con la palanca analógica se vira hacia un lado o se varía la altitud. Estas maniobras, si se contemplan desde la vista exterior o en la repetición, van acompañadas de un efectista movimiento de los alerones muy convincente.

Por último, hay dos botones de disparo, uno para el arma principal activa (una variedad de cohetes seleccionables con el botón círculo) y otro para la ametralladora de corto alcance. Algunos ejemplos de las misiones disponibles serían destruir plataformas de misiles *scud* o neutralizar unas defensas antiaéreas sin dañar las instalaciones que defienden.

# Spy Hunter

El clásico de las máquinas recreativas de los años 80 regresa en una nueva versión para PS2. El jugador pilota uno de esos coches estilo James Bond lleno de equipamiento de alta tecnología como misiles, ametralladoras, cortinas de humo, chorros de aceite resbaladizo y turbo velocidad. El recorrido es lineal y hay que esquivar el tráfico procurando no dañar a los coches inocentes mientras te quitas de encima a los vehículos de los espías malvados. En ciertos segmentos especiales de la carretera el coche se metamorfosea en una lancha fueraborda que se bate contra embarcaciones enemigas. Cuando la munición empieza a escasear, un camión de suministros acude para reponer el armamento. En esta nueva versión la vista ha cambiado a una perspectiva más tradicional (antes se veía desde arriba), pero eso no ha impedido que las armas pasivas (como el aceite resbaladizo) sigan funcionando estupendamente: cuando un vehículo enemigo se aproxima por la retaguardia, una especie de retrovisor infrarrojo se activa para mostrar su localización exacta. Y los poderes transformadores del coche han mejorado, porque además de mutar en lancha, ahora se transforma en moto cuando ha recibido muchos daños. Los trayectos siguen siendo lineales, pero se añaden objetivos a cumplir durante el recorrido.




# Hidden Invasion

Si la versión beta que ha caído en nuestras manos sirve de indicación de algo, Hidden Invasion será un juego sorprendentemente accesible para todo el mundo. No sólo porque tiene tres niveles de dificultad que garantizan un desafío ajustado a la destreza de cada uno, sino porque su manejo es extremadamente sencillo.

Otros juegos de andar y pegar en 3D se han encontrado con el obstáculo de que los jugadores tienen problemas para alinearse correctamente con el enemigo al que desean atacar, pero aquí el protagonista se encara automáticamente con el más cercano cuando suelta el golpe. Además, el área de impacto potencial de cada ataque es bastante amplia, de forma que es todavía más fácil dar en el blanco.

El control es también muy sencillo: el mismo botón que se usa para saltar sirve para dar puntapiés en el aire, de manera que sólo hay que pulsar dos veces el botón de salto para realizar una patada voladora. El mismo botón que sirve para recoger armas adicionales del suelo, se usa para agarrar a los enemigos y darles un cabezazo o lanzarlos por los aires. Por desgracia todavía no está nada claro que la prometida función de dos jugadores vaya a terminar por implantarse, pero la esperanza es lo último que se pierde.





# París-Dakar Rally







Que un género como el de los juegos de Rally todavía no tenga una adaptación oficial de la prueba París-Dakar es un crimen... Y como Acclaim está de acuerdo, pues se han puesto manos a la obra para recrear la mítica carrera en PS2. Este título cuenta con 24 licencias para conducir: coches, buggies, motos, quads... Cada uno desarrollado con datos técnicos específicos del fabricante. Los tramos de la carrera se distribuyen en 12 escenarios que se van desbloqueando con el progreso en el juego. Hay caminos polvorientos, desiertos de arena, junglas y senderos llenos de barro, lodo y rocas. Dentro de una misma etapa hay múltiples rutas, fenómenos naturales, animales sueltos en el camino y cientos de obstáculos imprevistos. De hecho, incluso pueden producirse encuentros con diferentes competidores.

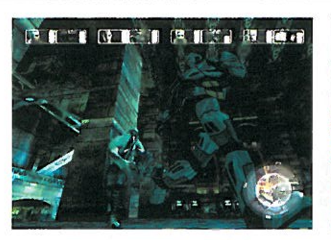
Los vehículos pueden sufrir daños parciales (en puertas, parachoques, ruedas o lunas) y daños en el motor. El conductor tiene que escoger entre perder tiempo en la reparación o seguir adelante con un vehículo que no está al 100% de sus capacidades. París-Dakar Rally también tendrá una versión para PC.

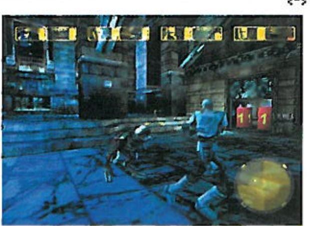
# Twisted Metal: Black



Este juego de combate vehicular, el cuarto de la saga Twisted Metal, no sólo tiene unos gráficos de infarto, con violentas tormentas sacudiendo las arenas de combate y espectaculares cohetes y explosiones volando por todas partes: tiene personalidad. Y es una personalidad violenta y enfermiza, como la de sus retorcidos pilotos. Al completar cada fase, durante la pantalla de carga, el piloto escogido comparte sus más íntimos pensamientos con el jugador. He aquí un ejemplo de sus comentarios: "Al principio me preocupaba el hecho de tener que matar gente. Pero luego empecé a disfrutarlo..." ¡De auténtico psicópata escapado del manicomio! Y qué decir de los conductores que abandonan sus coches envueltos en llamas, chillando de agonía, cuando éste es destruido... Los modos de juego disponibles son historia, desafío (donde el jugador se configura un combate a su gusto) y resistencia (hay que aniquilar a diez oponentes seguidos sin repostar en duelos de uno contra uno). Tal y como adelantamos en EGM 02, este juego tiene una modalidad de combate para cuatro jugadores, que se completa con otra para dos jugadores trabajando cooperativamente. En el modo solitario la pantalla también puede dividirse en dos para mostrar simultáneamente una vista trasera y tener vigilada la retaguardia.

# Project Eden





En Project Eden el jugador está a cargo de un comando de 4 miembros. Bueno, en realidad sólo controla a uno de ellos a la vez, pero puede cambiar de uno a otro durante la misión y dejar que los otros 3 los lleve la inteligencia artificial. Además de pegar tiros, cada miembro del comando tiene sus propias habilidades especiales. El líder puede llevar a cabo interrogatorios, la experta en computadoras accede a los terminales, el ingeniero repara maquinaria y el cyborg sobrevive en condiciones adversas donde un humano normal no tendría ninguna posibilidad. El diseño de los niveles combina puzzles con acción, de manera que se tienen que aprovechar las habilidades de cada personaje para poder avanzar. Las armas tienen modalidades de fuego alternativo (disparo rápido, balas aturdidoras, etc...) y hay una variada gama de cachivaches de alta tecnología, como una cámara espía voladora (como la de *Perfect Dark* en Nintendo 64), un robot de control remoto capaz de colarse en sitios demasiado estrechos para humanos y cosas así.
A medida que se avanza se alcanzan unas "zonas de regeneración", que son el lugar donde los personajes van a resucitar cuando mueran. Resucitar cuesta puntos de energía, que también se usan para crear equipamiento.

# This is Football 2002





Gracias a la potente tecnología de PS2, la nueva edición de This is football, un juego que debutó originalmente en PSX, va a ser más realista que nunca. No sólo aprovecha la licencia oficial para usar los nombres auténticos de los jugadores representados, sino que los rostros también se corresponderán con los de la realidad. Además, estarán dotados de una elaborada animación facial para expresar sus emociones sobre el terreno de juego. En total hay 250 estrellas del fútbol internacional. El público de los estadios no solo está perfectamente animado, con sus banderas, bengalas, y demás parafernalia, sino que además reacciona ante lo que sucede en el terreno de juego. Los seguidores del equipo que ha marcado gol se levantan entusiasmados e irrumpen en vítores, mientras que los del equipo contrario permanecen sentados y se echan las manos a la cabeza con desesperación. Y no sólo eso: los cánticos de apoyo son diferentes según el país en el que se desarrolla el partido. En virtud de la mejorada inteligencia artificial que permite el avanzado procesador de PS2, las jugadas sobre el campo son más parecidas a las de un partido de fútbol de verdad y las animaciones de los jugadores corriendo y chutando son especialmente fluidas.

# Lotus Challenge



Lotus Challenge utiliza un revolucionario sistema de control con la palanca analógica que aspira a otorgar mayor control a los jugadores. Si bien se puede escoger regresar al sistema estándar de toda la vida, se puede optar por un método de dirección circular o bien otro que combina ambos sistemas. Habrá que esperar a la versión final del juego para comprobar cómo funciona todo esto, pero no cabe duda de que es de agradecer que se intente innovar un poco en un territorio tan establecido como es el del control de los coches en los videojuegos. Entre los modelos seleccionables para jugar, todos de la escudería Lotus, hay una pequeña sorpresa: una opción para utilizar coches clásicos de los 50-60. como el precioso Seven S1 o el descapotable Elan S2. Además de las usuales modalidades de campeonato y carrera simple, se incluyen las intrigantes opción de desafío y de maniobra de especialista, sólo aptas para los conductores más expertos. Los novatos agradecerán las ayudas de conducción opcionales, como ABS y limitador de velocidad, que ayudan a aprender poco a poco a dominar estos bólidos. Obviamente, Lotus Challenge está lejos de la calidad gráfica de Gran Turismo 3, el nuevo rey del género, pero su sensación de velocidad podría verse sensiblemente mejorada para cuando la versión final llegue a las tiendas.

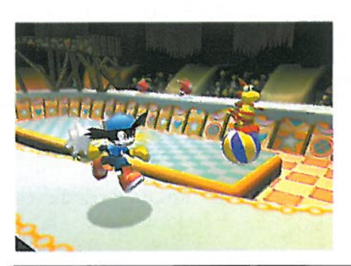
# Klonoa 2: Lunatea's Veil

Seguro que ya conoces a Klonoa y sus amigos si tienes una PSX. Todos regresan en PS2 con una nueva y fascinante aventura que, si bien se podría tachar de no aprovechar al máximo el potencial de la máquina, desde luego es increíble en cuestión de jugabilidad, niveles y adictividad.

Controlando a Klonoa tendrás que superar múltiples niveles plataformeros eliminando, esquivando o aprovechando a los enemigos para alcanzar zonas de otra forma inaccesibles. Superado un nivel abres otro en un mapa general desde el cual es posible salvar la partida.

Una de las virtudes del juego es la variedad en el diseño de los escenarios, variedad que se traduce también en cómo debes manejar a Klonoa. Por ejemplo, hay niveles en los que sólo tienes que recorrer el escenario saltando de una plataforma a otra, mientras que en otros harás surf por una corriente de agua o tendrás que combinar el movimiento a pie con el vuelo en diferentes cachivaches, al tiempo que disparas a tus enemigos o derribas patos en una barraca de feria.

Y, por supuesto, no pueden faltar esos jefes de final de fase que te sacarán de quicio a medida que avances en el juego, monstruosas creaciones cada vez más difíciles de matar. ¿Quieres saber más? El mes que viene.





# Grand Theft Auto 3

La serie Grand Theft Auto prepara el asalto a las plataformas de nueva generación con una serie de cambios significativos. El más notable y aparente es, como podréis observar por la imagen que acompaña este texto, la mejora gráfica. El nuevo entorno gráfico 3D permite seguir observando la acción con la tradicional perspectiva cenital de la serie, pero no es más que una de las múltiples vistas posibles, de las cuales la principal es la de tercera persona, que nos permite seguir de cerca las andanzas de nuestro personaje.

Rockstar ha decidido, además, retocar la mecánica de juego. Seguimos siendo un chorizo de tres al cuarto que trata de hacerse un nombre en los bajos fondos de Liberty City, caminando en terreno resbaladizo entre los intereses de las distintas bandas que se reparten los territorios de la ciudad. Esta vez, sin embargo, en lugar de la libertad total de acción de entregas anteriores, existe un hilo conductor que permite que la acción avance a medida que cumplimos misiones. Rockstar ha cuidado la ambientación y el argumento al máximo y su mayor preocupación consiste en hacer sentir al jugador como si estuviera inmerso en una historia de un capítulo de *Los Soprano* o alguna de las múltiples películas que el mundo del cine ha dedicado a la mafia.

Aunque este ambiente claramente italoamericano (con música de Pavarotti incluida) no será más que el principio ya que, siguiendo la tradición, surgirán otras bandas en nuestro camino con tentadoras ofertas y, según nos han asegurado, la trama nos depara su buena dosis de sorpresas.



# Smuggler's Run 2



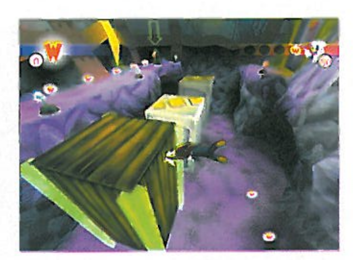
Con el primer Smuggler's Run, Rockstar consiguió uno de los juegos de mayor éxito de cuantos se lanzaron simultáneamente a la entonces nueva PS2. Pero, lejos de dormirse en los laureles y, quizá conscientes de que tenían un éxito seguro en sus manos, se pusieron a trabajar en una continuación nada más salir el primero a la calle. Para empezar, decidieron mantener la particular física del primer juego que, aunque no fuera exactamente real, permitía un manejo más sencillo e intuitivo de los vehículos. Por su parte, el nuevo motor gráfico logra que el aspecto general del juego sea más oscuro, pero también más exuberante. La nueva inteligencia artificial de los enemigos también se ha retocado convenientemente y no sólo será superior en términos generales, sino que se tratará de diferenciar el comportamiento de cada uno. Esta secuela incorporará, además, una historia que se irá desarrollando por medio de secuencias narrativas que servirán para dar sentido a las alrededor de 40 misiones que tendremos que cumplir y que nos llevarán a visitar distintas zonas del mundo, no sólo Estados Unidos y Méjico, sino también países como Vietnam o Afganistán. La variedad no vendrá sólo de la mano de los escenarios, sino también del tipo de objetivos que proponga cada misión o la gran cantidad de vehículos que se incluirán, además de las distintas condiciones climatológicas (lluvia, niebla, noche cerrada...). Lo que sí que permanecerá inalterable será la ausencia de armas en nuestros vehículos, no así en los de nuestros enemigos, entre los que se incluirá algún que otro tanque en ciertas misiones.



# El Pájaro Loco

Este entrañable personaje de los dibujos animados entra pisando fuerte en el mundo de los videojuegos. No solo es el anfitrión y maestro de ceremonias en un juego ambientado en el parque temático de los estudios Universal, sino que también tiene su propio juego de PS2, con sus correspondientes versiones de Game Boy Color y PC. Se trata de uno de esos típicos juegos de correr y saltar que tienen a Woody y Splinter (su sobrino) como protagonistas. Los gráficos utilizan una técnica llamada "Cell Shading" que los hace muy parecidos a los de los dibujos animados (básicamente consiste en dibujar una línea negra en el contorno de los personajes. Esta técnica se utilizó, por ejemplo, en *Jet Set Radio* de Dreamcast). La acción transcurre en un parque de diversiones, de forma que cada fase está inspirada en una atracción diferente (el espacio, el barco pirata, etc...). Woody tiene habilidades especiales que se corresponden con su personalidad: puede saltar en vertical y desde ahí tirarse en picado sobre sus enemigos o trepar por una superficie lisa con rápidos golpes de pico. El equipo desarrollador del juego es el mismo que el de Gift, pero esta vez han aprendido de sus errores y están creando un título mucho más atractivo y jugable.







# FINAL

## ¿Listo para una nueva entrega Final Fantasy? La X marca el lugar.

por James Mielke y
Shane Bettenhausen
adaptado por Gabriel Pérez-Ayala




Es el equivalente en videojuego a Tele-pizza haciendo modificaciones en su masa secreta o de una película de Almodóvar sin protagonistas femeninas: Square está cambiando la fórmula de su serie de juegos de rol más popular y representativa. Final Fantasy X para PS2 —que estará disponible en Occidente más o menos hacia Febrero de 2002 (salió en Japón el 19 de Julio)— trae una estética remozada con gráficos en 3D, innovaciones en el sistema de combate, actores de doblaje para las voces y una larga lista de otros sutiles cambios (aunque algunos de ellos quizá no sean tan sutiles...).

Pensándolo bien, es una ocasión perfecta para empezar a introducir novedades. Este título supone el debut de la serie en una consola de nueva generación como PS2, algo que Square venía anunciando desde que asombrara al mundo con las demos tecnológicas de FF VIII para PSX. Y no hay que olvidar que FF X es, después de todo, la décima entrega de la franquicia; un cifra mágica de dos dígitos que rara vez se alcanza dentro del mundo del videojuego. FF IX, el último Final Fantasy en agraciar a la vieja PlayStation, fue un homenaje a todos los arquetipos y tradiciones que, hasta entonces, habían definido a la serie. Se planteó desde el principio como una especie de despedida entrañable a los títulos de antaño. El nuevo hardware estaba próximo y Square, un líder y pionero de la industria conocido por rozar los límites tecnológicos de las plataformas sobre las que trabaja, había fijado sus objetivos en alzar el listón una vez más. Los cínicos podrían argumentar que la serie Final Fantasy estaba entrando en piloto automático y que necesitaba recuperar urgentemente su capacidad para maravillar. Afortunadamente, al jugar a Final Fantasy X, los ojos y las mandíbulas no paran de abrirse hasta salirse de sus órbitas y tocar el suelo. Con esto en mente, invadimos las oficinas de Square en Los Ángeles para ser los primeros en jugar la versión terminada (en japonés) de Final Fantasy X.

**En la banda sonora de la película de FF hay escondido un trailer de FFX. En esta tira reproducimos sus imagenes.**

SQUARESOFT presents











## El COMIENZO

Tal y como viene siendo habitual en todas las entregas de FF, todos los personajes en FFX son nuevos y no tienen ninguna relación con los anteriores. La excepción a la regla son algunos habituales de la serie, como Cid, los Moguris y los Chocobos (ver cuadro). Con una ambientación de influencia vágamente asiática en cuanto a estética, la historia de FFX gira alrededor de Tidus, un jugador profesional de Blitzball oriundo de Zanarkand. Su padre, Jecht, es también un famoso jugador de Blitzball que desapareció misteriosamente hace diez años cuando Tidus era sólo un niño. Ahora el chico tiene diecisiete años y está satisfecho con su condición de estrella del Blitzball. O al menos, lo estaba hasta que una monstruosa y apocalíptica criatura llamada Sin irrumpe en su plácida existencia. Se trata de una especie de calamar gigante, o algo parecido, que siembra el caos y la destrucción allá donde va.

Cuando Sin arruina la celebración del torneo de Blitzball en el que participa Tidus, se monta un tinglado de mucho cuidado. Es entonces cuando Auron, un peculiar y enigmático personaje que conocía bien al padre de Tidus, entra en acción. Tras entregarle al muchacho la vieja espada de su padre, el dúo comienza a trocear a los monstruos engendrados por Sin. Estos combates no son aleatorios, sino que están cuidadosamente intercalados entre las secuencias de conversación de los dos personajes y presentados desde la perspectiva de Tidus, que ve cómo cada engendro es catapultado por el aire hasta aterrizar a sus pies, entre escombros y lenguas de fuego.

Tras despachar al ejército de drones de Sin, un vórtice deslumbrante se abre en el cielo emitiendo rayos de luz que atraviesan las nubes. El suelo comienza resquebrajarse y a ser atraído hacia el portal luminoso mientras Auron levanta a Tidus del suelo por las solapas y le grita: "¡Prepárate! ¡Todo esto tiene que ver contigo! ¡Esta es tu historia!"





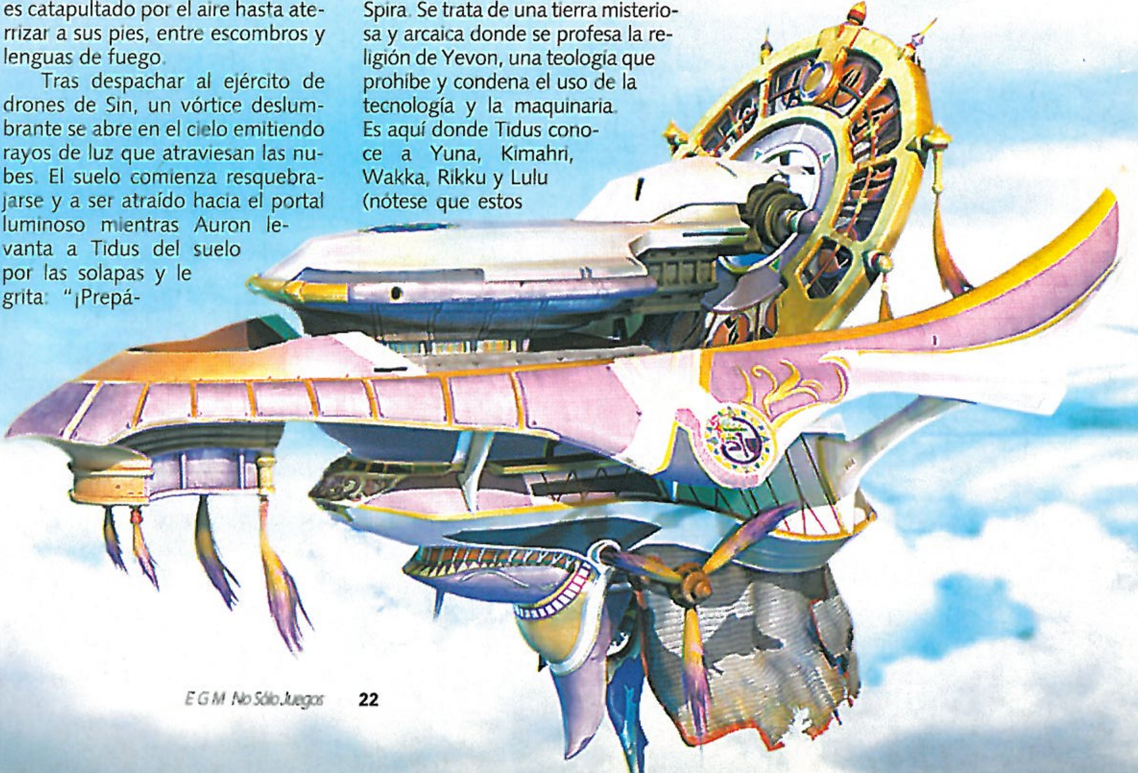
**Sin-emático: Tidus y Auron se enfrentan al monstruoso Sin por primera vez.**

## DESTINO INEXORABLE

Tidus recobra la consciencia en un mundo gris y nublado. Ya no está en Zanarkand, sino en el mundo de Spira. Se trata de una tierra misteriosa y arcaica donde se profesa la religión de Yevon, una teología que prohibe y condena el uso de la tecnología y la maquinaria. Es aquí donde Tidus conoce a Yuna, Kimahri, Wakka, Rikku y Lulu (nótese que estos nombres están sujetos a una posible adaptación en la versión española), un pintoresco grupo de invocadores, guerreros y magos que comparten una misma meta: derrotar a Sin. No obstante, sólo los Invocadores tienen poder suficiente como para detener al monstruo.

De hecho, el padre de Yuna, Braska, frustró el último ataque de Sin hace diez años. Sorprendentemente, Yuna conoce el distante país de origen de Tidus, Zanarkand. Y lo que es más intrigante, lo conoce através del que una vez fue el guardián de su padre, un hombre llamado Jecht. ¿Sigue vivo Jecht? ¿Por qué Tidus ha sido arrastrado hasta Spira? ¿Cuál es la naturaleza exacta de Sin?











# Fuerza fantástica: El reparto

## Tidus



Edad: 17

Un jugador profesional de Blitzball del equipo de Zanarkand. Tidus tiene legiones de fans que le admiran, desde chavales que le piden consejos para jugar mejor al Blitzball a bonitas quinceañeras que solicitan tímidamente su autógrafo. Risueño y de piel tostada por el sol, Tidus es el hijo de Jecht, un famoso jugador de Blitzball que desapareció hace muchos años.

## Yuna



Edad: 17

Yuna es la hija de Braska (el último invocador que fue capaz de derrotar a Sin hace diez años), y comprende que su destino está entretejido con la súbita reaparición de la criatura. Segura de sí misma e impulsiva, Yuna está dispuesta a sacrificarse en aras de un bien mayor. Le gusta Tidus. Qué sorpresa, ¿verdad?

## Auron



Edad: 35

Ha sido como un padre para Tidus desde la desaparición de Jecht. Auron suele ir por ahí con una jarra de vino y aspecto desaseado. En un acto simbólico, le entrega a Tidus la espada de su padre durante el primer enfrentamiento con las fuerzas de Sin. Aunque no lo parezca a primera vista, Auron tiene profundas ataduras con el pasado de Tidus (y su eventual futuro).

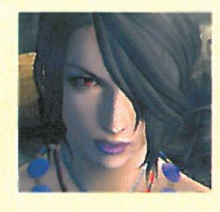
## Wakka



Edad: 24

Es el capitán de el equipo del pueblo de Besaid, los Aurochs de Besaid, además del personaje deslenguado del grupo. Wakka tiene el corazón en su sitio, pero puede ser tozudo como una mula, en detrimento de los intereses del grupo. Es también uno de los guardianes de Yuna. Trata a Tidus como a una especie de hermano pequeño.

## Lulu



Edad: 23

Aunque Lulu puede parecer demasiado seria al principio del juego, esta maga negra (no todas llevan gorros raros) es de hecho el miembro más maduro del grupo y tiene los pies en el suelo. Entona siempre la voz de la razón (con un toque sarcástico), pero eventualmente se va haciendo más simpática. También es la guardaespaldas de Yuna, si bien su leal guardián Wakka le pone de los nervios. Lulu canaliza sus conjuros con la ayuda de un puñado de muñecos que lleva siempre consigo.

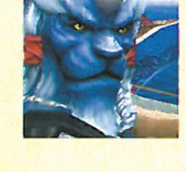
## Rikku



Edad: 16

Una vibrante muchacha de Al Bhed. Rikku está empeñada en salvar a Spira de Sin. A diferencia de los supersticiosos pueblerinos de Besaid, Rikku pasa de las doctrinas anti-tecnológicas de Yevon y usa cualquier maquinaria que pueda ayudar a derrotar al monstruo. Está recorriendo el mundo a petición de su padre, Cid.

## Kimahri Ronso



Edad: 25

Kimahri es un miembro de los Ronsos, una raza de leoninos hombres-bestia. Algo bajito para los estándares de su especie —los suyos le han apodado "pequeño Ronso"— Kimahri abandona el clan para convertirse en guardián de Yuna. Receloso por naturaleza, se muestra hosco y rudo hacia Tidus.

## Seymour Guado



Edad: 28

Mestizo de Guado (una raza de semi-hombres) y humana, Seymour ha heredado la posición de Maestre de Yevon y es líder de la tribu Guado tras la muerte de su padre. Es reverenciado por su sentido de la equidad y la justicia, ya que trata a todos los miembros de la tribu por igual (tal vez por su naturaleza mestiza).

## Jecht



Edad: 35

Jecht es como una versión más fuerte, aunque también más escéptica, de su hijo Tidus, para el cual Jecht es casi un desconocido. Tidus, eventualmente, descubre que Jecht, una vez legendario campón de Blitzball, también viajó al mundo de Spira.

## O'AKA el 23°

Edad: 30

Este codicioso mercader de 23ª generación ejerce la función de tienda de suministros para el grupo. Aunque parece que vende un montón de cosas, no saca suficiente beneficio y a menudo pide donaciones para reconstruir su tienda.

## Braska

Edad: 35

Braska es el padre de Yuna, el invocador que trajo la paz al reino hace diez años. Aparece con Jecht y Auron en secuencias de *flashback*.

## Cid



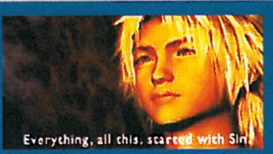
Edad: 39

Líder de Al Bhed, Cid es el padre de Rikku y el tío de Yuna.













Como tampoco se trata de adelantar aquí más de lo necesario, diremos que el grupo pronto asiste a la reaparición de Sin, que los ciudadanos interpretan como un castigo divino por el uso de la tecnología. Los indefensos habitantes del pueblo de Besaid se ven impotentes ante el brutal asalto de la bestia, que se cobra muchas vidas. Después de que el caos deje paso a una tranquila devastación, la historia desvela una nueva función de los invocadores: otorgar descanso eterno a los espíritus de los muertos. Es importante realizar este ritual, ya que de lo contrario se convertirían en almas en pena que vagarían por el mundo llenas de rencor hacia los vivos. La ceremonia es llevada a cabo por Yuna, que camina en la cresta de una ola en una secuencia de vídeo de lo más espectacular.

Una faceta interesante del juego es que la historia está planteada a modo de *flashback*. El narrador es el propio Tidus, más adulto y sabio, que interpreta los acontecimientos desde la perspectiva privilegiada de una persona que ya los ha vivido. Es un artificio narrativo parecido al de la película *Sospechosos Habituales*, la cual ha supuesto una reconocida influencia para el escritor de escenarios de FFX, Kazushige Nojima. Plantear la acción en el pasado es un recurso bien conocido en el cine y la literatura, pero en los videojuegos es más raro encontrarlo (si bien Square ya empezó a expermientar con esta técnica en FFVIII). De todos modos, las innovaciones de FFX no acaban, ni mucho menos, con la manera de narrar la historia.

## Final Fantasy X: la nueva escuela

En los últimos quince años, Square ha logrado mantener contentos a los fans de la serie Final Fantasy refinando el sistema de juego con cada nueva entrega. Aunque los tres últimos títulos de PlayStation mostraban evoluciones notables, los conceptos fundamentales de batalla, crecimiento de los personajes y exploración del mundo han permanecido bastante estáticos. Ahora, Final Fantasy se gradúa en la escuela de PS2 y FFX se revela como la apuesta de Square para introducir cambios fundamentales en el sistema de combate, experiencia y representación del mundo de juego.

Después de que FFIX reconciliase a la serie con sus fans más tradicionales, todo en virtud de un encanto propio de vieja escuela, enterarse ahora del inesperado cambio de dirección adoptado por FFX podría hacer que algunos necesiten una pluma de Fénix para recuperarse del shock. Afortunadamente no hay nada que temer, ya que los cambios están implantados de forma brillante. Se trata de los primeros pasos de Square para dotar de una nueva identidad a esta veterana serie de juegos de rol. Después de todo, Final Fantasy XI y XII llevarán a la franquicia en los próximos años hacia nuevos y fantásticos horizontes *online* , así que es mejor i

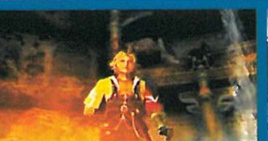
**"Sería divertido hacer un juego tipo 'gaiden' [historia paralela] protagonizado por Aeris y Cloud [FFVII]. Pero por ahora estoy más interesado en trabajar con historias y personajes nuevos."**

**—Director Yoshinori Kitase**




**Somos una familia: Tidus descubre de primera mano porqué a Kimahri le llaman "Pequeño Ronso". Ese mote no puede ser bueno para un hombre-bestia...**












Lulu usa uno de sus muñecos en su "overdrive"



**"Si alguna vez surgiera la oportunidad, me gustaría hacer un juego de estrategia fantástica. Y haber podido trabajar en una... máquina como PS2 me ha traído muchas ideas a la cabeza para Front Mission. Si los fans demandasen una secuela, me encantaría encargarme de ella."**

**—Director del sistema de batalla, Toshiro Tsuchida**




acostumbrando a los fans a las ilimitadas posibilidades de innovación que ofrece el futuro.

Dirigiendo la adaptación de la serie a la nueva tecnología que supone PS2 está un súper-grupo creativo formado por los mejores talentos de Square, lo cual no es ninguna sorpresa dada la magnitud del proyecto. Los jugadores que hayan forjado su temple en los ya legendarios FFVII y FFVIII se alegrarán de saber que el diseñador de personajes Tetsuya Nomura está de vuelta abordo (previamente hizo los diseños de *The Bouncer* y ahora está ocupado con su proyecto actual, *Kingdom Hearts*). Nomura, comprendiendo que los personajes caricaturescos del pasado son innecesarios en una consola como PS2, ha diseñado el reparto de FFX en la línea realista de FFVIII. Héroes estilizados y guapos, ropa de diseño y peinados a la moda son una vez más las claves de su trabajo, para regocijo de las niñas que se volvieron loquitas con Squall y compañía. Otros veteranos de la compañía embarcados en el proyecto han sido Yoshinori Kitase (director de la serie desde FFVII), Kazushige Nojima (escritor de escenarios), el director de arte Yusuke Naora y el ya mítico compositor Nobuo Uematsu. Para poner a punto el nuevo sistema de Batallas de Tiempo Activo (BTA) se contó con la participación de Toshiro Tsuchida, el director de la serie Front Mission (un juego de rol de Square donde se combate a bordo de robots gigantes).



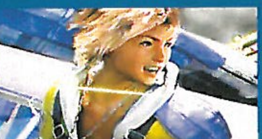
## Guerra no convencional

Las mecánica de batalla moderna de FF tomó forma definitiva cuando FFIV (inédito en España y denominado FFII en Estados Unidos) introdujo en los habituales combates por turnos el concepto de Batallas de Tiempo Activo. Este sistema añadía una barra de tiempo a cada personaje para indicar al jugador el momento en el que tendría la oportunidad de escoger una acción (atacar con un arma, lanzar un conjuro, usar una habilidad especial...). Con el BTA los jugadores ya no podían echarse una siesta o ir a prepararse un aperitivo en mitad de un combate, porque los monstruos aprovecharían los momentos de indecisión de los personajes para ponerlos a caldo. El sistema BTA ofrecía un elemento de incertidumbre y tensión en los encuentros: ¿podría un personaje lanzar su hechizo de curación antes de que el jefe final desencadenase uno de sus devastadores súper-ataques de luz cegadora? La mayoría de las veces, la respuesta era un contundente "No". La estrategia dependía a menudo de este factor aleatorio, que se convirtió en la norma desde FFIV hasta el IX.

Dado que FFX representaba un nuevo comienzo para la serie, el di-






# Los personajes recurrentes de Final Fantasy

A pesar de que cada sucesivo Final Fantasy constituye una historia independiente y está situado en un mundo diferente, hay algunos personajes secundarios que reaparecen una y otra vez. Viles monstruos como los Behemoths, Bombs y Cactaurs ofrecen actuaciones repetidas, aunque lo más memorable son los amigos y aliados que vuelven a la acción, en concreto los Chocobos, los Moguris y Cid. Estos adorables personajes han sido una de las señales de identidad para la franquicia durante más de una década. Aquí tienes un rápido repaso de sus contribuciones a Final Fantasy.

## Chocobos

Estos festivos plumíferos se han convertido en la mascota principal de Final Fantasy durante la pasada década, trascendiendo de su papel original de caballo de carga hasta incluso portagonizar sus propia línea de juegos infantiles. Los chocobos pueden parece simples pollitos gigantes, pero estos amigos emplumados son en realidad poderosos aliados que han ayudado a los héroes en casi todas las aventuras de Final Fantasy.

**Primera aparición:**
**Final Fantasy II (Japón)**

Este juego de 8 bits nunca llegó a Occidente, así que el debut de los chocobos sólo fue presenciado por el complaciente público japonés. Los jugadores los encontraban en el bosque Chocobo, listos para transportar a los héroes hasta sus destinos. Los chocobos regresarían en cada nueva entrega de la serie (incluyendo *Fantasy Tactics*, inédito en nuestro país ) con diferentes tamaños, colores y habilidades, siempre dispuestos a echar un ala a la causa.

Los chocobos han intervenido en otros títulos independientes de la serie FF, como el juego de lucha *Tobal 2* (también inédito aquí). Square incluso se planteó hacer un juego de lucha centrado en los chocobos llamado *Battle Chocobo*, pero el proyecto fue descartado. Finalmente, Square se animó a crear una serie de títulos con los chocobos como tema dentral: *Chocobo's Dungeon 1* y *2* y *Chocobo Racing*.



## Moguris

Estos adorables bichejos tienen su origen en la imaginación del afamado ilustrador Yoshitaka Amano. A diferencia de los chocobos, los moguris son criaturas inteligentes, dotadas con el don de la palabra, que tienen su propia y compleja estructura social. Nadie sabe con exactitud lo que es un moguri, pero a primera vista parecen mamíferos con alitas de murciélago que bien podrían pasar por peluches.

**Primera aparición:**
**Final Fantasy III (Japón)**

Pasa un poco lo mismo que con los chocobos: los jugadores occidentales se perdieron también el debut de los Moguris en este clásico de 8 bits, donde un grupo de Moguris regentaba una tienda de magia. Los moguris vuelven a aparecer en FFV, FFVI, FFVII y FFIX, pero donde estas peluchonas criaturas gozaron de mayor protagonismo fue en FFVI (FFIII en la versión americana). En un momento dado de la historia, el jugador se ponía a cargo de un equipo de Moguris en una batalla estratégica donde se controlaba a varios grupos. Uno de aquellos bravos, Mog, se unía luego al grupo durante el resto del juego.

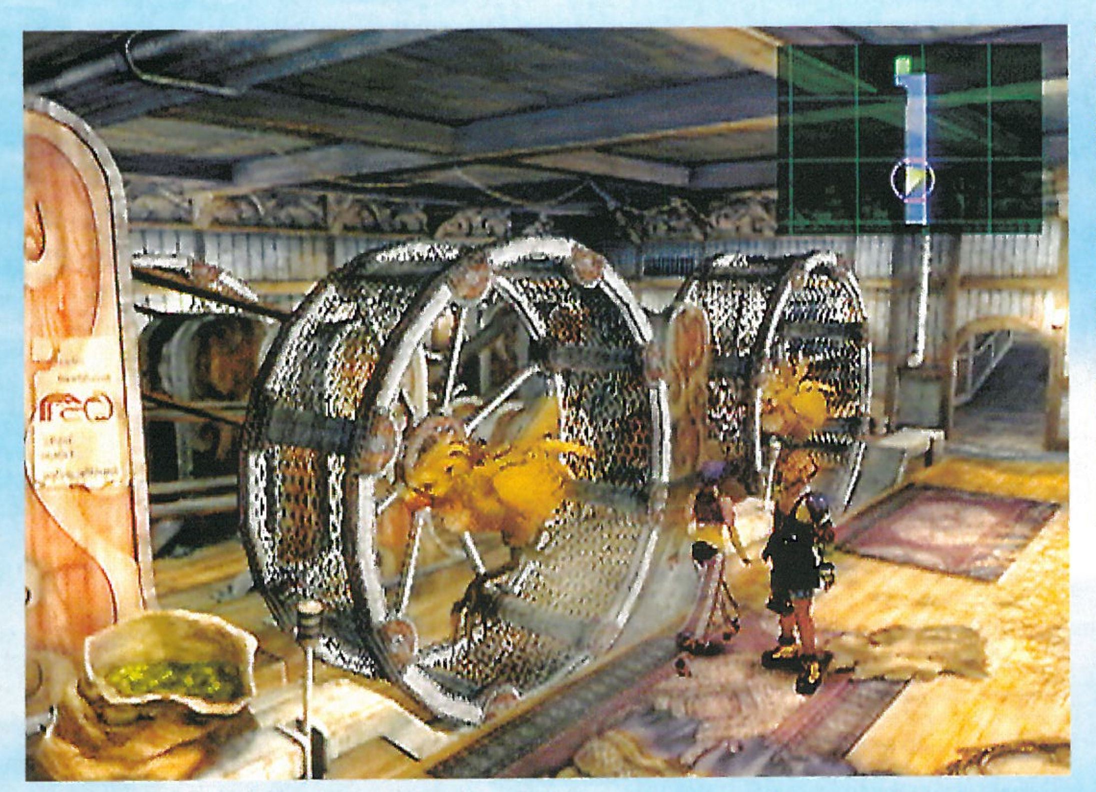
Los Moguris también se dejaron ver en *Final Fantasy Adventure* (GameBoy) y *Secret of Mana* (SNES), cosa extraña, ya que el universo Final Fantasy rara vez se cruza con los de otros títulos. (Final Fantasy Adventure no es realmente un juego de FF, lo que pasa es que lo llamaron así en Estados Unidos para aprovechar el tirón publicitario del nombre. En realidad se trata del predecesor de *Secret of Mana*.)




## Cid

Quizá el más extraño de estos papeles recurrentes es el de Cid. Casi todos los Final Fantasy tienen a un miembro del grupo o a un personaje de apoyo llamado Cid. Cada Cid carece de relación alguna con sus predecesores y la única característica en común parece ser el nombre.

Cada fan de la serie tiene su Cid favorito, que suele estar entre Cid Highwind de FFVII o el trágico inventor de FFVI. Aunque el deletreo no es exacto, en la película *Final Fantasy: la fuerza interior* también sale un personaje que atiende al nombre de Cid: el anciano doctor Sid, confidente de la protagonista del filme y principal partidario de la teoría de Gaia.







rector Yoshinori Kitase quiso introducir nuevas ideas que revitalizasen el ya un tanto mustio sistema de combate. Square llamó a Toshiro Tsuchida y le encargó una tarea de graves implicaciones: rehacer el sistema de combate de FF desde cero. "Fue el director general, [Hironobu] Sakaguchi, el que le llamó para participar del proyecto", recuerda Kitase, "así que Tsuchida se encargó de rediseñar el sistema de batalla a su gusto. Romper con la tradición del BTA que había caracterizado a la serie durante más de la mitad de su existencia fue idea suya".

Al principio, Suchida era un poco aprensivo con respecto a andar trasteando con un sistema de combate que había funcionado bien durante años, pero cuando empezó a introducir cambios en el juego, finalmente acabó descartando el sistema BTA por completo: "Quería demostrar que la planificación razonada y la organización de tareas pueden ser experiencias divertidas", dice Tsuchida, "pero también quería que el sistema de combate fuese sencillo y accesible. En realidad, las batallas de la serie Final Fantasy siempre han usado magia y habilidades especiales de forma muy estratégica, así que me aproveché de esos elementos para crear el nuevo sistema de batalla. Aunque ahora haya un mayor componente estratégico, creo que los fans de la serie se adaptarán fácilmente al nuevo sistema.

En las batallas de FFX, la acción entra en pausa entre turno y turno. Durante esas pausas, una tabla en la esquina superior derecha muestra el orden exacto de actuación de los personajes y los enemigos. Esto permite establecer una estrategia perfectamente planificada en cada encuentro, y las pausas también ofrecen la oportunidad al jugador de usar el nuevo sistema de intercambio. Por primera vez en la serie Final Fantasy, los miembos del grupo que están participando en una batalla pueden ser intercambiados por otros que estén fuera de ella instantáneamente. Por ejemplo, si un grupo compuesto por magos se encuentra con unos monstruos resistentes a la magia, ahora se puede llamar rápidamente a un equipo de luchadores cuerpo a cuerpo para reemplazar a sus camaradas. En otras palabras, si el equipo seleccionado no está prearado para lo que se le viene encima, sácalos de ahí. Es algo parecido a las sustituciones en mitad de un partido de baloncesto, pero sin pedir tiempo muerto.

Los personajes no utilizados durante la refriega ganan la misma experiencia que los demás, lo cual no quita para que sea beneficioso usar muchos personajes diferentes: por cada personaje adicional empleado se obtiene una bonificación de experiencia para todo el grupo. "Para sacar el máximo partido al sistema de intercambio", comenta Tsuchida, "los personajes han sido dotados de habilidades más específicas que los hacen únicos y diferentes entre sí. Dado que un perso-














naje puede entrar y salir numerosas veces de una misma pelea, no es necesario preparar la composición del grupo por adelantado".

Mientras que las estrategias del motor de batalla han sido drásticamente modificadas, las acciones seleccionables para los personajes han permanecido fieles a la tradición de los juegos anteriores. Órdenes como "ataque", "magia" y "objeto" deberían ser instantáneamente familiares. Los tipos de personaje disponibles también están sacados de los Final Fantasy anteriores, con equivalentes modernos al caballero (Knight), mago negro (Black Wizard), ladrón (Thief), invocador (Summoner), Paladín (Dragoon), mago azul (Blue Wizard) y espadachín mágico (Magical Swordsman). Algunas de estas profesiones están sacadas de títulos no publicados en España, de ahí que la adaptación de los nombres sea sólo aproximada. En todo caso, no esperes que Lulu lleve un gorro puntiagudo como el de Vivi o que la invocadora Yuna luzca un extraño cuerno en la frente: al fin y al cabo, los personajes de Tetsuya Nomura apuestan por el realismo, con un curioso toque tropical que recuerda al colorido *Chrono Cross*. Nada de cabezones paticortos o rabos de mono aquí.

Hay dos nuevas funciones de combate que hacen su debut: el "Overkill" y el "Overdrive". El primero se produce cuando el daño inflingido a un monstruo supera ampliamente a los puntos de impacto que le quedaban. Este resultado se traduce en mayores recompensas al final de la batalla, con lo cual el uso de ataques potentes y espectaculares en enemigos débiles o agonizantes deja de ser una pérdida de tiempo. se fomenta el aniquilamiento total del enemigo con los ataques más potentes.

El "Overdrive" es básicamente la misma función de ataque límite o estado de trance que figuraba en los últimos títulos Final Fantasy, que permitía a los personajes usar ataques especiales cada cierto tiempo. En FFX, cada personaje tiene un conjunto de habilidades únicas tipo "Overdrive" para escoger: Tidus ejecuta poderosísimos movimientos de esgrima, Lulu desencadena múltiples hechizos simultáneamente, Kimahri utiliza habilidades copiadas a los enemigos y Auron aporrea al adversario con combinaciones de ataques cuerpo a cuerpo, al estilo Zell. Las técnicas "Overdrive" de cada personaje se realizan con un sistema de control diferente. Por ejemplo, con Tidus se utiliza un medidor estilo *NBA-Live* donde el jugador tiene que pulsar un botón en el momento justo para lanzar su ataque con éxito. En cambio, los "Overdrives" de Lulu exigen girar rápidamente la palanca analógica izquierda del *Dual Shock*.

Las invocaciones han sufrido una transformación de alto calibre en cuanto a las funciones que desempeñan: una vez que Yuna ha llamado a una criatura concreta, ésta no se limita a atacar una vez y desaparecer, sino que se queda a pelear bajo las órdenes del jugador. En consecuencia, las invocaciones pueden atacar a los enemigos y encajar ataques como si fuesen un miembro más del grupo. Al igual que en anteriores títulos de la saga, estos espíritus protectores pueden liberar formidables ataques especiales de gran espectacularidad, con el matiz de que ahora dichos ataques funcionan de la misma ma-



**"No puedo escoger sólo uno, pero me gustan Tidus y Red XIII de FFVII."**

**—Diseñador de personajes Tetsuya Nomura, acerca de su personaje favorito dentro de la serie Final Fantasy.**

**No más escenarios en 2D: el mundo de FFX está modelado en 3D, lo cual permite integrar mejor las batallas y las escenas cinemáticas.**





# Metal Gear Solid 2

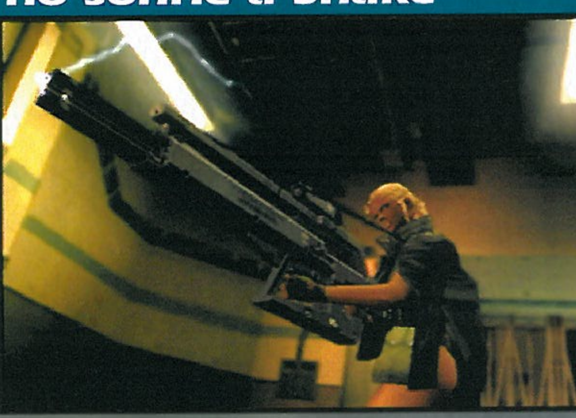
En los dos números anteriores de EGM hemos procurado mostrarte lo mejor de la E3 en nuestra sección Galería, pero lo que no hemos podido hacer es transmitirte la alucinante sensación de ver en directo el nuevo trailer de Metal Gear Solid 2 que Konami exhibió durante la feria. A pesar de que la compañía lleva un año anunciando a bombo y platillo este juego y que las revistas del sector se han volcado analizando cada secuencia del primer vídeo, el segundo, de casi diez minutos de duración, consiguió despertar el interés del personal y dar lugar a todo tipo de nuevas especulaciones. Si tienes un PC, visita www.konami.com y descárgalo a tu disco duro. Te garantizamos que es un espectáculo que merece la pena contemplarse. Pero incluso si lo haces, no dejes de leer a estas páginas: tenemos información exclusiva, citas del diseñador del juego (Hideo Kojima) y detalles que quizá se te hayan pasado por alto. Recuerda también que el juego saldrá a la venta el 13 de Noviembre en Estados Unidos y luego lo hará en Diciembre en Japón. ¡Hazte a la idea de que la fecha de lanzamiento europea no puede quedar muy lejos!

## Secuencia 1: la puesta en escena

El trailer comienza, como deberían hacerlo todos los trailers, poniéndonos en antecedentes. Dado que es un largo discurso del Comandante y que la mayoría de la información ya viene en el primer trailer y en la demo del juego, vamos a resumirlo en esto: hay unos tipos malos en el Gobierno de los Estados Unidos que quieren controlar los asuntos de la nación a favor de sus propios intereses. Dado que todo el mundo tiene ahora un Metal Gear Ex gracias a Ocelot, Metal Gear Ray se ha convertido en la nueva esperanza de hegemonía armamentística. El Comandante dice a sus tropas que el futuro de la nación descansa sobre sus hombros. Con la ayuda de Ray, liberarán al país de la amenaza de esas potencias descontroladas. A no ser, por supuesto, que un grupo de terroristas irrumpiese en el carguero donde se transporta al Ray y les robasen la súper-arma en las narices con un fulminante ataque relámpago. Pero bueno, no hay que ser agoreros. Todos sabemos que eso no va a pasar, ¿verdad?

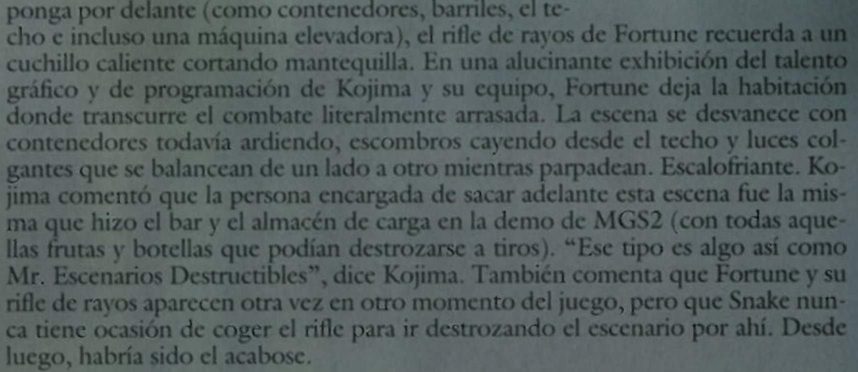


## Secuencia 2: la Fortuna no sonríe a Snake





A continuación, el trailer presenta a Fortune, una dama que porta un rifle de rayos casi tan grande como ella. Comienza diciéndole a Snake: "¡de prisa, mátame por favor!", para, a continuación, empezar a disparar un rayo tras otro como si no hubiese un mañana. Puede que esta señorita desee que alguien la mate, pero el escudo energético que la rodea no es de mucha ayuda, porque desvía las balas que le disparan. Derritiendo, deformando o haciendo explotar todo lo que se le ponga por delante (como contenedores, barriles, el techo e incluso una máquina elevadora), el rifle de rayos de Fortune recuerda a un cuchillo caliente cortando mantequilla. En una alucinante exhibición del talento gráfico y de programación de Kojima y su equipo, Fortune deja la habitación donde transcurre el combate literalmente arrasada. La escena se desvanece con contenedores todavía ardiendo, escombros cayendo desde el techo y luces colgantes que se balancean de un lado a otro mientras parpadean. Escalofriante. Kojima comentó que la persona encargada de sacar adelante esta escena fue la misma que hizo el bar y el almacén de carga en la demo de MGS2 (con todas aquellas frutas y botellas que podían destrozarse a tiros). "Ese tipo es algo así como Mr. Escenarios Destructibles", dice Kojima. También comenta que Fortune y su rifle de rayos aparecen otra vez en otro momento del juego, pero que Snake nunca tiene ocasión de coger el rifle para ir destrozando el escenario por ahí. Desde luego, habría sido el acabose.





# Los Personajes

**Solid Snake**
Agente especializado en infiltraciones sigilosas, adicto al tabaco y solitario empedernido. Sus aficiones son criar perros huskies, el diazepam (con moderación) y vacilarle a las tías que encuentra durante sus misiones.



**Metal Gear Rex**
Prototipo de robot gigante capaz de lanzar misiles nucleares. Snake lo destruyó en un combate mano a mano durante el primer Metal Gear Solid para PlayStation.



**Metal Gear Ray**
Un nuevo modelo mejorado de Metal Gear diseñado para destruir a los obsoletos modelos Rex. Es el nuevo objetivo de los terroristas en esta segunda parte del juego. Es considerablemente más grande que su antecesor.



**Ocelot**
Uno de los jefes finales del primer juego. Se las da de pistolero del Oeste y es capaz de acertar a un blanco haciendo rebotar las balas. Sobrevivió a su encuentro con Snake, pero perdió la mano derecha. Ahora se dedica a vender en el mercado negro los planos para construir el Metal Gear Rex.



**Gurlukovich**
Un oficial ruso que formaba parte del plan original para robar el Rex. Ahora ha vuelto con Ocelot para hacerse con el Ray.



**Liquid Snake**
Hermano gemelo de Solid Snake. Ambos fueron creados mediante ingeniería genética, pero Liquid cree que a Solid le dieron los mejores genes. En realidad fue al revés. Solid puso fin a sus andanzas en el primer juego. O eso parecía.



**Comandante**
Hemos llamado así al líder militar norteamericano que intenta evitar el robo del Metal Gear Ray. La clave aquí está en la palabra "intenta".



**Fortune**
Uno de los nuevos jefes finales que aparecen en este segundo vídeo. Su filosofía de vida parece similar a la de Sniper Wolf, del primer juego. Luce piel canela, cabello rubio platino y unas piernas esculturales que quitan el hipo. Su rifle de rayos gigante es también bastante llamativo.



**Conde Carnicero**
Todo lo que podemos decir es: échale un vistazo a la tercera secuencia. Y sí, nos hemos inventado el nombre pero, ¿cómo íbamos a llamar a un tío que parece Drácula y que corta en pedacitos a todo el que se le pone por delante?



**Ninja**
Antiguo amigo de Snake, luego enemigo y otra vez amigo. A saber lo que será ahora. Se le dió por muerto en el primer juego. Es parte hombre y parte máquina, aunque eso sí, todo furia ninja psicótica.



## Secuencia 3: el Conde Carnicero



Un grupo de soldados rocía de balas este pasillo en estado de pánico, como si intentasen acertar a un enemigo que no pueden ver. Uno a uno, van cayendo abatidos bajo las cuchilladas de una navaja invisible. Finalmente, el último soldado en pie logra ver con claridad a su asaltante: un tipo siniestro y de aspecto gótico que definitivamente no querrías encontrarte en un callejón oscuro por la noche (o por el día, ya que estamos). El soldado trata de dispararle una última vez mientras se le aproxima, pero el Conde gira sobre sí mismo como un torbellino evitando las balas y colocándose detrás del infeliz. Digamos que lo que sigue no es apto para niños y que el Conde acaba bañado en un géiser de fluido rojo. Kojima ha dicho que la versión final no será tan gráfica (de hecho, el trailer de la página web de Konami ya ha sido modificado para que apenas salga sangre) y aunque estamos en contra de cualquier tipo de censura, es una decisión comprensible. De hecho, se está considerando poner una opción de imágenes sin sangre en la versión definitiva del juego, pero en cualquier caso, lo más probable es que la ELSPA acabe asignando a MGS2 una calificación "para mayores de 18 años".

*"[Metal Gear Solid 2] está yendo en la dirección correcta, pero cuando empezamos a plantear el proyecto, mucho antes de que recibiésemos las herramientas para trabajar con PS2, se nos ocurrieron montones de posibles ideas para desarrollar. Lo que finalmente hemos implantado en este juego ha sido sólo alrededor de un 20% de lo que imaginamos en un principio"*
**-Hideo Kojima**



## Secuencia 3,5: Operación Ninja

He aquí a los únicos guardias con peor suerte que los que se encontraron al Conde (nota a los guardias: no os acerquéis a los corredores). Estas grotescas imágenes están intercaladas con la escena de carnicería del Conde, pero el pasillo donde reposan los cuerpos es otro, revelando que se trata de una escena diferente. De hecho, quienes hayan jugado al primer MGS recordarán que este tipo de decoración de interiores era señal inequívoca de que el Ninja andaba cerca. Pero, ¿no se suponía que acabó aplastado durante el combate con el Metal Gear Rex? Para despejar las dudas, el Ninja en persona se presenta ante Snake hacia el final del trailer, enarbolando su característica katana. Cuando le preguntan acerca de su identidad, su respuesta envía un familiar escalofrío a lo largo de la espina dorsal: "Soy como tú – no tengo nombre".

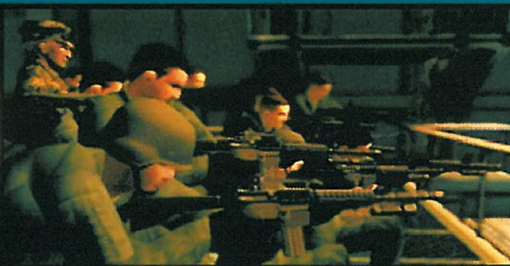
## Secuencia 4: la muerte desde arriba



A diferencia de otros jefes finales, el harrier no pierde el tiempo divagando sobre lo dura que fue su infancia o sus problemas existenciales; en vez de eso, se limita a dispara como cinco docenas de misiles al puente donde está Solid Snake. El protagonista corre, rueda y, en general, intenta evitarlos como buenamente puede, recordando la batalla en el tejado contra el helicóptero de Liquid Snake en el juego anterior. La pregunta obvia es: ¿quién está pilotando esta vez la aeronave? El aire caliente circulando por las turbinas, las estelas de los misiles, las continuas explosiones... Todo en esta secuencia tiene un aspecto extraordinario, demostrando una vez más que MGS2 constituye un hito gráfico en el mundo de los videojuegos.

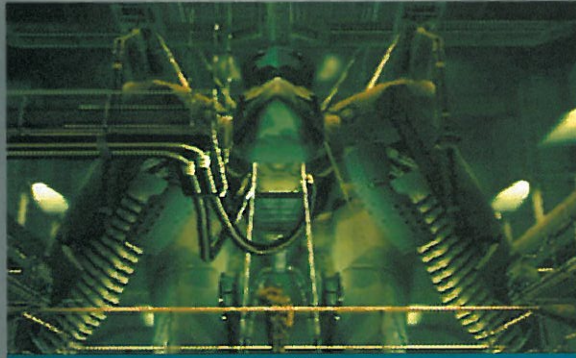
## Secuencia 5: la confrontación



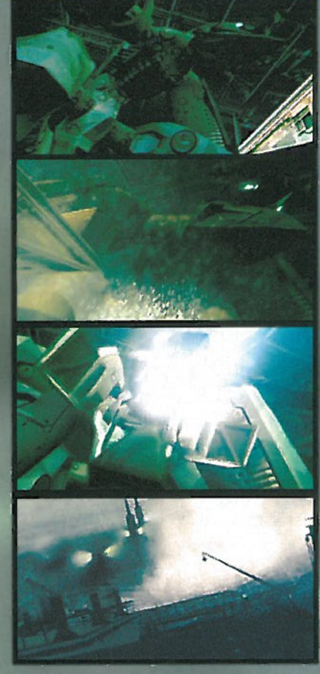




Ocelot hace acto de aparición en el mismo almacén de carga donde el Comandante arenga a sus tropas. Parece solo y desarmado, lo cual no le impide aplaudir sarcásticamente al Comandante por su discurso (sí, sí, aplaude; parece que ha recuperado su mano derecha). Ocelot alaba su don para las palabras, pero insinúa que también los mentirosos lo tienen. También menciona lo útil que resultará el Metal Gear Ray. El Comandante le pregunta si está planeando robarlo. "¿Robarlo?", dice Ocelot, "no, no, voy a recuperarlo". Enfurecidos por el tamaño de sus pelotas, los hombres del Coronel se acercan a Ocelot y le apuntan amenazadoramente con sus armas. Gran error. Gurlukovich aprovecha la distracción para aparecer súbitamente tras el Comandante y tomarlo como rehén. Ocelot grita "¡Que nadie se mueva!" y un grupo de terroristas desciende desde el techo con unas cuerdas y toman posiciones. La situación ha dado un giro de 180º. Para complicar aún más las cosas, Snake escoge ese momento para intervenir. Ante esta circunstancia, la mano derecha de Ocelot (Kojima explica que, en realidad, es la mano de Liquid implantada quirúrgicamente en su muñeca) parece cobrar vida propia, mientras su propietario se dobla de dolor. Cuando se recupera, se diría que el espíritu de Liquid ha poseído a Ocelot, que llama "hermano" al perplejo Snake.



## Secuencia 6: vamos a necesitar un barco más grande



Cansado de estar sentado sin hacer nada mientras se desarrollan las escenas de vídeo, Metal Gear Ray finalmente despierta (aunque no tenemos ni idea de quién lo dirige o si funciona de forma autónoma). Tras romper los anclajes que lo mantenían sujeto, Ray aplasta unos cuantos marines como quien aplasta un puñado de hormigas. A continuación, comienza a destrozarlo todo al estilo Godzilla: su "boca" dispara rayos de energía e incluso emite un rugido de satisfacción que parece más propio de un organismo vivo que de un robot. ¿A alguien más le recuerda a los Evas de la serie de anime Evangelion? Tras la explosión de mal genio del Ray, no es de extrañar que a continuación veamos a Snake con el agua al cuello.



## Sólo la Sombra lo sabe

Al principio del trailer, hay una escena fugaz en la que Snake se aproxima sigilosamente a una sombra proyectada en la pared. A juzgar por su forma... podría ser... ¿Vulcan Raven? Ciertamente, podría tratarse de la silueta que proyectaría aquel gigante amigo de los pájaros que portaba a su espalda una ametralladora gigante. Pero en el anterior juego murió tras encajar más de una docena de misiles y ser devorado por sus propios cuervos. ¿Tal vez se trata de un clon suyo? ¿O nos estamos pasando con las especulaciones? Kojima se ríe ante la pregunta: "Ese tipo de cosas son secretas", dice, "lo dejaremos por ahora a vuestra imaginación. No queremos chafar ninguna sorpresa".

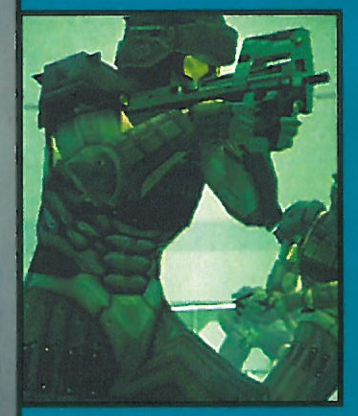
# CABOS SUELTOS



## Water Snake

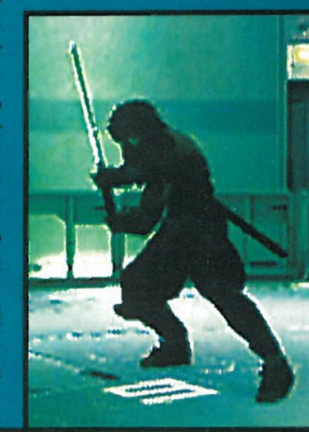


Aunque quizá recuerden demasiado a DiCaprio en Titanic las escenas en las que Snake huye por un corredor con un torrente de agua persiguiéndole y chapotea con el agua hasta la cintura mientras corre hacia una escalera. Son dos de los momentos más inspiradores del trailer. El realismo de los salpicones y la forma en la que rompe el agua al toparse con los obstáculos es impactante. Kojima le resta importancia: "No creo que sea nada tan especial. Otros sistemas estarán haciendo lo mismo bien pronto, como GameCube en Wave Race". Puede que tenga razón, pero el realismo de los efectos acuáticos son el tema central de *Wave Race*, mientras que aquí tan sólo constituyen un pequeño aspecto más de la experiencia MGS2. El nivel de detalle de este juego no deja de asombrar.



## Algunos hombres buenos

A juzgar por su breve aparición en el trailer, estos tipos no parecen responder al modelo de "llama por radio para pedir ayuda, levanta los brazos en cuanto te apunten y échate a temblar mientras te lo haces encima". Al contrario, parecen bastante competentes e, incluso, hay uno que desvía las balas con su espada. Además, parece evidente que alguien ha dedicado algo más de tiempo a diseñar sus uniformes. Lo más interesante es que el escenario en el que aparecen no tiene pinta de estar ubicado dentro de un barco. ¿Qué porcentaje del juego tiene lugar fuera del barco? Una vez más, Kojima se niega a clarificar este asunto, aunque comenta que su equipo visitó una central nuclear como parte de su trabajo de documentación. En cualquier caso, ya hemos visto que el combate con el Harrier tiene lugar sobre un puente y el túnel por el que camina Snake en esta escena no parece que pertenezca a un barco.



# BATMAN VENGEANCE

El Caballero Oscuro regresa a las calles de Gotham en un juego basado en la galardonada serie de televisión "Las Nuevas Aventuras de Batman". Desarrollado por Ubi Soft y casi listo para ser disfrutado en PS2, Game Boy Advance e incluso, si todo sale como está previsto, en Xbox, Batman Vengeance aúna géneros como la exploración, la conducción y sobre todo la acción. Todo vale cuando se trata de limpiar las calles de Gotham City de los clásicos villanos y algún que otro agregado. Sin duda una aventura interactiva de primer orden con toda la animación a la que estamos acostumbrados a ver por televisión y, por supuesto, conservando la línea argumental y la estética tenebrosa que rodea al superhéroe de DC Comics.

# El regreso del hombre murciélago

Desde su inicio en 1992 la serie animada "Las Nuevas Aventuras de Batman" ha sido calificada en muchas ocasiones como la mejor creación del género. Diversos premios Emmy así lo corroboran. Creada por Bruce Timm, Paul Dini y Alan Burnett , y producida por Warner Brothers, la serie ha logrado romper los esquemas de la animación y ha logrado imprimir a Batman y al resto de los personajes una nueva imagen y una personalidad muy bien definidas.

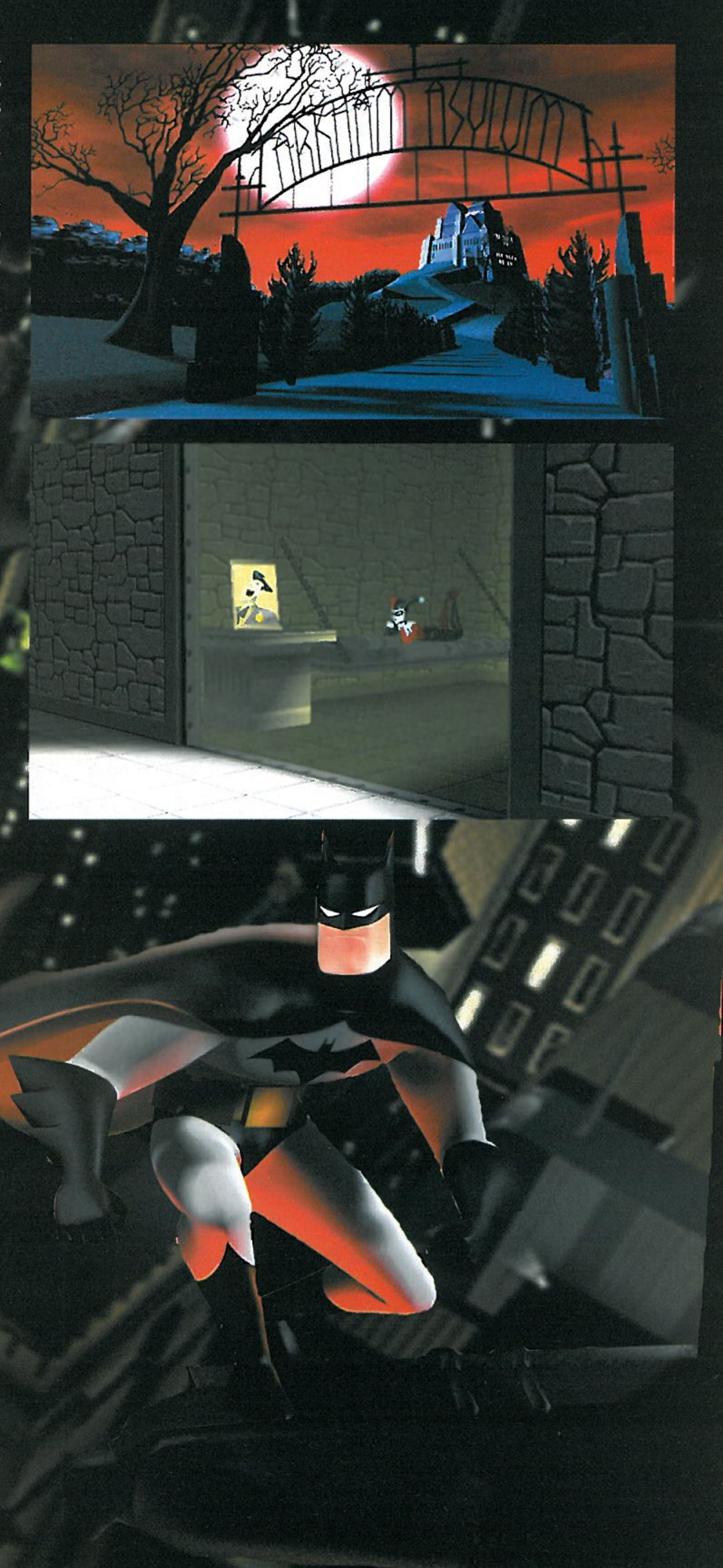
Sin embargo son sus excelentes historias las que la hacen brillar capítulo tras capítulo y contar cada día con un mayor número de adeptos. Sin duda, ésta ha sido la razón por la Ubi Soft decidió codearse con los creadores y guionistas de la serie y DC Comics para desarrollar internamente en sus estudios de Nueva York y Montreal lo que ya se ha convertido, con permiso de Tarzán, en su apuesta más fuerte del año.

Batman Vengeance traslada al usuario de forma inmediata al universo de Gotham y se lo muestra de una forma muy cinematográfica, combinando entornos 2D y 3D. Todo se convierte en una experiencia para los sentidos, empezando por las secuencias de animación de la "intro" que prometen una aventura rodeada de oscuridad, peligro y desengaño. Tras un forcejeo con Batman, Joker se precipita desde un puente al vacío. Desde ese instante comienza una mala época para Gotham, que se ve arrasada por una oleada de crímenes. Todos los villanos, Poison Ivy, Mr. Freeze, Harley Quinn y sus múltiples secuaces, están dispuestos a todo por hacerse con el hueco dejado el "Príncipe del Crimen".

## Artilugios y cachivaches

Afortunadamente tenemos a Batman para pararles los pies y descubrir sutiles lazos en estos crímenes sin aparente relación. Lamentablemente muy pronto nuestro héroe se ve obligado a ocultarse tras verse culpado de un ataque al comisario Gordon. Buscado por la policía, el Caballero Oscuro deberá localizar el enemigo antes de que la ciudad de Gotham caiga en desgracia. Para ello habrá que investigar los 22 mapas incluidos en el título, 19 de ellos jugables, y moverse por diferentes entornos y escenarios, como los tejados de los edificios, la Batcueva y el Centro de Investigación Industrial. Además cada villano tiene el suyo propio. Muy pronto comprobarás que nada es lo que parece y que el destino de Gotham está en la cuerda floja.

Como ya hemos dicho, y siguiendo una jugabilidad lineal, el usuario se sumerge enseguida en un misterio intrincado y lleno de acción. Para resolver la conjura contra Batman deberá explotar cada habilidad, arma o tecno-

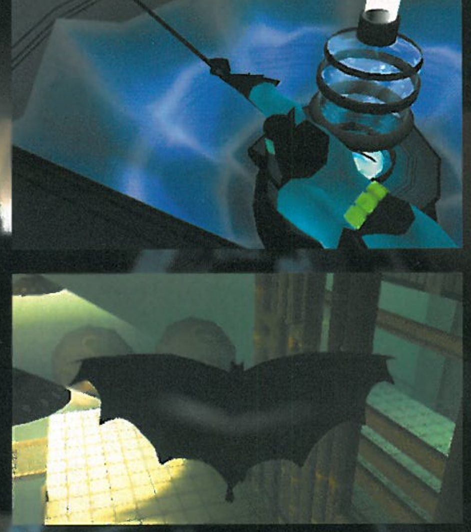


# El arsenal de Batman

**Nuestro héroe no está solo, o al menos no en cuanto a dispositivos y artilugios se refiere. Además de contar con vehículos tan característicos como el Bat-móvil y el BatPlane para moverse rápidamente por Gotham, Batman viene cargado de útiles herramientas y algún que otro cachivache de ataque:**

- **Batarang:** Un arma arrojadiza muy versátil que puede emplearse para atacar, desarmar enemigos o incluso romper objetos.
- **BatScope:** Los clásicos prismáticos. Una herramienta de vigilancia con aumento ajustable.
- **Granadas de humo:** Un flash cegador y una nube de humo que proporcionan la cobertura adecuada para escapar en las situaciones difíciles.
- **BatGrapple:** Un gancho que puede ser arrojado sobre determinadas superficies para poner a tu alcance todos los rascacielos de Gotham.
- **BatCuffs:** Estas esposas mantendrán a los criminales paralizados hasta que la policía llegue para recogerlos.
- **BatComunicator:** Una conexión de vídeo con la BatCueva, donde espera BatGirl para ayudarte con el BatOrdenador.
- **BatLauncher:** Este lanzador puede disparar un amplia variedad de proyectiles a velocidades muy rápidas.
- **Bombas remotas:** Arrojadas desde el BatLauncher, estos dispositivos de detonación por control remoto contienen una potente carga eléctrica.








logía del arsenal del superhéroe de DC Comics, desde los útiles prismáticos hasta las bombas de humo pasando por el gancho y las esposas. Todo tiene su finalidad, sólo es cuestión de saber utilizarlo en el momento preciso. De esta forma se pueden emplear movimientos maestros de artes marciales para inmovilizar en la bahía a los hombres de Joker o echar mano de garfios para explorar los rincones escondidos de la planta química de Mr. Freeze. Además se puede correr por las calles y el espacio aéreo de Gotham con el Batmóvil (el gancho empleado para girar en las esquinas recuerdan enormemente al clásico de 8 y 16 bits) y el Batplane, o simplemente dejarse caer desde edificios con el seguro que ofrece la capa acorazada. La recolección de pistas para resolver la trama es crucial en el juego. Tampoco hay que olvidarse de permanecer siempre atento a las numerosas trampas y traiciones.

## Una película interactiva

Para dar continuidad y sentido a esta extensa historia, el juego aparece dividido en cinco episodios que marcan los objetivos a seguir y que comienzan frecuentemente con vídeos AVI 3D renderizados. Asimismo se han incluido más de 30 minutos de secuencias cinemáticas en tiempo real y Batman acapara él solo alrededor de 500 animaciones exclusivas. El jugador tendrá que explorar entornos 3D renderizados con maestría que recrean a la perfección el oscuro mundo de Gotham.

Los personajes dibujados a mano reflejan la personalidad única de cada uno; la seducción desquiciada de Poison Ivy, la clase de mal escalofriante de Mr.Freeze, incluso la capa de Batman ha sido tratada como un personaje en sí misma reaccionando independientemente a los movimientos gracias a su propia IA.

Respecto al sonido, los desarrolladores han tenido en cuenta que este apartado resulta fundamental para la inmersión del usuario en el juego. Así que han decidido incluir Dolby Surround 5.1 y contar con los mismos actores de doblaje que la serie televisiva, destacando Mark Hamill (al que todos recordamos por su papel de Luke Skywalker en Star Wars) dando voz a Joker. Para darle una mayor credibilidad, la localización española mantendrá las voces en inglés con subtítulos en castellano.

## Múltiples géneros

Aunque a primera vista el título se presenta como un plataformas, en realidad es mucho más. De hecho, auna géneros tan dispares como la exploración, la lucha cuerpo a cuerpo (con combos incluidos), el *shoot'em up*, la conducción de coches, el pilotaje de aviones, la resolución de enigmas...

Por supuesto a lo largo de la aventura irás descubriendo nuevos trucos que te proporcionarán alguna que otra habilidad como invisibilidad o munición infinita. También verás cómo el civismo se ve recompensado. Todo es políticamente correcto, nada de matar. Si te vales de la red para capturar a los enemigos conseguirás más puntos extra y llaves especiales que si los matas a la primera de cambio. Como ves estamos ante una emocionante aventura que, más que un juego, parece una extensión interactiva de la serie de televisión. Una experiencia única que llenará de satisfacción tanto a los amantes de la acción y la aventura como a los incondicionales de Bruce Wayne.

**Mónica Revilla**

# Locos huidos de Arkham Asylum

## Bruce Wayne, Batman

La vida de Bruce Wayne está marcada por dos acontecimientos vitales. El primero de ellos sucedió cuando tenía seis años y cayó en una profunda caverna llena de murciélagos. Aunque su padre le rescató inmediatamente, desde entonces nunca volvió a sentirse seguro en este mundo. El segundo ocurrió dos años después, a la salida de un cine, cuando un ladrón les atracó y disparó a sangre fría a sus padres causándoles la muerte. Desde ese momento Bruce tuvo claro que se dedicaría a castigar a todos los criminales del planeta. Para lograrlo creció entrenándose tanto física como intelectualmente hasta que, a la edad de dieciocho años, empezó a usar su vasta fortuna para viajar por el mundo y aprender de todos aquellos que podrían enseñarle a combatir el crimen eficazmente. Convertido en experto escapista y maestro en artes marciales, acrobacia, ciencia, tecnología, boxeo, disfraces, criminología y habilidades deductivas, nuestro héroe regresó a Gotham y empezó su carrera contra el crimen. Para inculcar terror se hizo con un traje negro y gris muy parecido al aspecto de un murciélago con el que bate las calles al caer la noche. Por la mañana Batman esconde su personalidad bajo el disfraz de Bruce Wayne, un aburrido millonario dueño del imperio transnacional Wayne Enterprises. Desde su cuartel general (Batcueva) planea todos sus movimientos, siendo su cinturón su mejor arma al contener una amplia gama de dispositivos como láseres, cuerdas, batarangs...



## The Joker

El mortal enemigo de Batman no está solo en su último esfuerzo por destruir al Caballero Oscuro. Apenas se sabe nada sobre este enigmático hombre que entiende el crimen como algo divertido. Joker tuvo su primer encuentro con Batman durante un intento de robo en la Fabrica de Cartas y Juegos Monarch. En su huida se lanzó a un drenaje de vertidos químicos, con tan mala suerte que las toxinas le quitaron la coloración de su piel, tiñeron su pelo de verde y estiraron sus labios en una siniestra y permanente sonrisa. Era el nacimiento de un criminal perturbado y extremadamente inteligente, obsesionado con hacer del crimen algo divertido. Sus juguetes diabólicos más conocidos son las cartas afiladas como cuchillos, la flor de su solapa que lanza ácido y, por supuesto, el gas de la risa conocido como Smilex, que deja a sus víctimas con la misma sonrisa que él posee.

## Poison Ivy

Pamela Lillian Isley era una reconocida botánica que trabajaba para una compañía de cosméticos desarrollando fragancias con base vegetal. Tras un incidente con el Fiscal de Distrito Harvey Dent toma la identidad de "Hiedra Venenosa". Posee un sistema inmunológico hiperactivo que evita cualquier tipo de infección y la protege contra los venenos y la contaminación externa. Hiedra, aunque malvada, puede resultar increíblemente seductora, con lo que logra que muchos hombres hagan su voluntad. Entre su arsenal de armas se encuentra una variedad de perfumes y barras de labios con múltiples efectos y criaturas vegetales de su propia creación. En el juego veremos como Poison Ivy atiende las órdenes de Occulan, su jefe máximo y, hasta ahora, un personaje desconocido.

## Mr. Freeze

El Dr. Victor Fries era uno de los brillantes científicos criogénicos de GothCorp hasta que su mujer Nora fue infectada por una extraña enfermedad que Victor no pudo curar. Entonces el doctor inventó una cámara criogénica para mantener a su esposa con vida hasta el día en que su cura fuera descubierta. El proyecto no fue aprobado y Víctor tuvo que trabajar en secreto. Para empeorar más las cosas Fries fue descubierto, momento en el que se desató una pelea, seguida de una explosión que acabó con el Dr Fries cubierto de solución congelante y provocándole una extraña condición en su cuerpo que no le permite vivir en una temperatura superior a los 0°. Desde entonces juró venganza, se creó un traje capaz de triplicar su fuerza y una pistola congeladora.

## Harley Quinn

Harleen Quinzel pasó de ser una brillante psiquiatra criminalista de éxito a compañera de correrías de Joker tras quedar fascinada por su mente diabólica. Su primer encuentro con él en Arkham Asylum le llevó a rendirse a sus pies hasta el punto de ayudarle a escapar, unirse a su banda como cómplice e incluso convertirse en su amante. Bajo una apariencia de chica inocente y pizpireta se esconde una naturaleza tan letal e impredecible como la de su jefe. Muy pronto se convirtió en uno de los enemigos más peligrosos del Caballero de la Noche, tanto trabajando sola como cuando une fuerzas con Joker o su amiga Poison Ivy. En muchas ocasiones, Harley se hace acompañar en sus crímenes por sus dos hienas: Bud y Lou.

EGM

# BLOODY ROAR 3

## Sorteamos :

## 25 JUEGOS BLOODY ROAR 3 PARA PLAYSTATION 2

**SI QUIERES PARTICIPAR DEL SORTEO, LO ÚNICO QUE TIENES QUE HACER ES RELLENAR CON TUS DATOS EL CUPÓN ADJUNTO Y MANDÁRNOSLO**

### Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de EGM No Sólo Juegos que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

**EGM No Sólo Juegos**
**AMÉRICA IBÉRICA, S.A.**
**C/ Miguel Yuste 26.**
**28037 Madrid**
***(En el sobre se deberá indicar:***
***"Concurso Bloody Roar 3")***

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

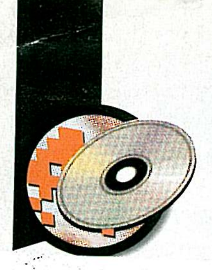
3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Noviembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Noviembre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Noviembre de 2001, publicándose el resultado en el número 7, correspondiente a Diciembre de la revista EGM No Sólo Juegos.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.




Bloody Roar... un brillante juego de lucha que se llevó unas puntuaciones de infarto en EGM 02, nada menos que una Distinción Plata. ¡Y ahora puede ser tuyo! Si la diosa de la fortuna te sonríe, tendrás uno de ellos en tu casa antes de que te des cuenta.
Por si acaso no lo conoces, te diremos que Bloody Roar es uno de los más espectaculares títulos de lucha de cuantos han salido para PS2. No sólo hay combos increíbles y brutales ataques explosivos que casi duelen sólo con verlos, sino que además los luchadores tienen la facultad de transformarse en bestias salvajes durante los combates. ¿Dónde vas a encontrar otro juego que enfrente al hombre-lobo con la mujer-conejo? ¡Es lo que siempre habías deseado!



# ecléctica

Por Jorge Martínez

ndas
británico
vo trabajo pare-
mantenerse ahí
nes muy tranqui-

con *Anthem Part Two*, la segunda parte de la última canción del anterior disco en estudio!.Guitarras crujientes, estribillos facilones y letras sobre chicas que les gustan y no les hacen caso, chicas que quieren algo con ellos, chicas y sus padres... como en *The Rock Show*, *First Date* y *Happy Holidays*, aunque también se ponen serios en *Stay Together For the Kids* (donde tratan el tema del divorcio) o *Give Me One Good Reason* (con los problemas de violencia en las escuelas norteamericanas de fondo). Punk rock para pasar un buen rato.

## THE CULT
### BEYOND GOOD AND EVIL
**(VIRGIN)**

Después de siete años, muchos cambios en la música, modas que van, modas que vuelven... Pero da igual, ¡estos tíos rockean! Ian Astbury, Billy Duffy y Matt Sorum (que vuelve a la banda tras su paso por G'n'R) se han sacado un discazo de la manga en el que han vuelto a contar con la producción de Bob Rock. Guitarras muy cañeras (quizás las más cañeras de toda su carrera) en *Rise* y American Gothic y ecos de épocas pasadas en *My Bridges Burn* y *Nico* (en el que homenajean a la cantante de *Velvet Underground*). Su gira española prevista para septiembre se ha cancelado.

### IBLE

las, guitarras acústicas, medios tiempos y una de las mejores voces del pop son sus cartas y desde luego que las han jugado a la perfección. *Side*, *Pipe Dreams*, *Flowers on the Window* o *Last Train* son algunas de las canciones que sobresalen, aunque en realidad destaca el conjunto por encima de las canciones. Un disco intemporal, fuera de modas y, gracias a Dios, ¡fuera de la influencia de Radiohead, que ya es bastante!

## BSO
### SCHOOL KILLER
**(ZERO RECORDS)**

La banda sonora de la película de terror School Killers, es desde luego, mejor que la película en sí. La verdad es que la historia no es muy original que digamos: un grupo de jóvenes se interna en un colegio y empiezan a caer como moscas... Y mientras unos mueren y otros se escapan, pues un poco de todo: desde el metal de Sober con *Versus* y *Esfera*, a Lagartija Nick con *Dos* (el tema más directo de su último álbum Ulterior), pasando por el crossover de Kannon con *Mi misión*, la energía de B-Violet con *Hate* pasando por clásicos internacionales como el bluesmen (recientemente fallecido) John Lee Hooker con *Let's Make It* o el duo explosivo de Ike & Tina Turner con *A fool In Love*.

## PLAN NINE
### GENERATION ACTINO
**(FEEDBACK BOOGIE-EL DIABLO)**

Siguiendo la estela de Backyard Babies y Hardcore Superstar, Plan 9 te ofrece más de lo mismo: rock sucio con reminiscencias de la escena angelina de los 80 (Mötley Crüe, Faster Pussycat, Guns n' Roses...), aunque con un filo un poco más punk. Lo ha producido el maestro Chips K (miembro de Sator y productor de Hellacopters y The Nomads entre otros). Temas enérgicos como *Generation Action*, *Rockaholic*, *Superstar* y *Dead Inside*, pegadizos como *About Time* o *Here I Am*, o el más tranquilo *Lean On Me*. Tatuajes, Les Pauls y actitud.

## DIGITAL UNDERGROUND
### THE LEGEND OF
**(TOMMY BOY-EL DIABLO)**

Aunque apenas gozaron de reconocimiento masivo, lo cierto es que Digital Underground abrió la pista para ese hip hop funkoide influido totalmente por George Clinton y sus Parliament/Funkadelic. Desde que comenzaron a finales de los 80, una infinidad de miembros pasaron por sus filas (incluyendo el trágicamente desaparecido Two-Pac Shakur), pero sin duda, el eje central y miembro más emblemático del grupo fue Shock-G con su peculiar sentido del humor y esas gafas y nariz a lo Groucho Marx que se terminaron convirtiendo en la imagen del grupo. En este recopilatorio encontrarás los mejores temas de su discografía como *The Humpty Dance*, *Packet man*, *No Nose Job* o *Doowutchyalike*.

## WEBS

### MTV.com



La cadena televisiva musical por excelencia acaba de cumplir su veinte aniversario. Mucho tiempo ha pasado desde aquellos primeros videoclips como el mítico *Money For Nothing* de Dire Straits hasta las últimas super producciones de U2 o Destiny's Child, sin olvidar la revolución llevada a cabo por Michael Jackson con *Thriller*. Para celebrar este aniversario montaron la fiesta *Live and Almost Legal* en Nueva York con la presencia de buena parte de los ídolos musicales de estos últimos veinte años. ¿Te la perdiste? No te preocupes, en la web podrás ver los mejores momentos en directo de Blink 182, Depeche Mode, Bon Jovi o Sugar Ray, fotos de las actuaciones de Rob Halford (Judas Priest) y Tommy Lee (Mötley Crüe) compartiendo escenario con los quinceañeros Sum 41, Kid Rock con Billy Gibbons (ZZ Top), la vuelta de Billy Idol interpretando el clásico *Rebel Yell* o la súperjam de hip hop formada por Run DMC, Salt N' Pepa, Mary J Blige, Method Man y Ja Rule entre otros muchos. ¡Menuda fiesta!

**www.mtv.com/onair/20anniversary/mtvbirthdaybash/**

### www.travisonline.com

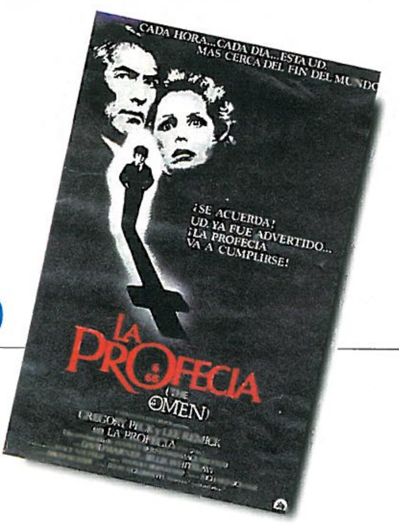
¿Te gustaría ver cómo grabaron Travis su último disco, *The Invisible Band*? ¿Dónde hicieron la foto que aparece en la portada? Echa un vistazo a su web oficial y te enterarás de esto y mucho más. Podrás ver los vídeos de los singles, cómo se hicieron, escuchar las caras B de sus singles (como la versión de Queen del tema *Killer Queen*) y leer el pequeño diario de la grabación del álbum. Además, si te inscribes podrás participar en un montón de sorteos y competiciones.





DVD

# Todo un clásico




## LA PROFECÍA (TRILOGÍA)

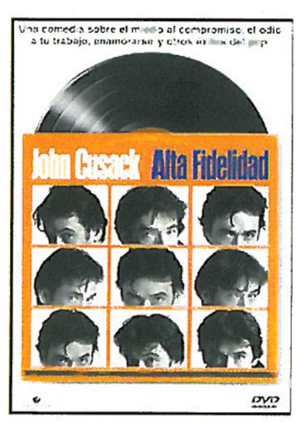
(20TH CENTURY FOX)

Junto con El Exorcista, la primera parte de La Profecía es, posiblemente, la mejor película sobre posesiones infernales y demás. Alrededor de Damien, un niño adoptado por un matrimonio de diplomáticos (encarnados por Gregory Peck y Lee Remick), empiezan a ser habituales las muertes extrañas. ¿Y qué esperaban si lo adoptaron a las 6 de la mañana del día 6 del 6º mes? Como suele ser habitual la segunda y tercera parte bajaron el listón, pero aún así se dejan ver. El disco de la película original es el que más extras trae, destacando el documental de 46 minutos sobre la saga a cargo de los realizadores. En las otras do,s lo típico: autocomentarios de los directores y los *trailers*.

## ALTA FIDELIDAD

(BUENA VISTA)

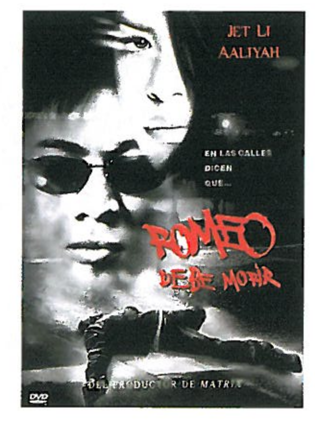
Basada en el libro de Nick Hornby, esta comedia es perfecta si eres un apasionado de la música o ¡si tus relaciones sentimentales van de mal en peor!. Rob (John Cussack) es el dueño de Vynil Championship, una tienda de discos donde se juntan todos los freaks de la ciudad en busca de rarezas. En esta edición han incluido nueve escenas eliminadas y dos interesantes entrevistas con el protagonista y el director, Stephen Frears.




## ROMEO DEBE MORIR

(WARNER)

Típica película de acción oriental: Han Sing (interpretado por Jet Li en su primer papel protagonista en inglés) es un ex-policía de Hong Kong que se traslada hasta Estados Unidos para averiguar por qué su padre




acabó en la silla eléctrica y su hermano muerto en enfrentamientos con la mafia. Un argumento nada original pero repleto tiroteos y artes marciales producido por Joel Silver (The Matrix). ¡Había que rentabilizar los efectos especiales creados para Matrix! Aún así se deja ver si te gustan las películas de acción. ¡Y además los extras son casi mejores que la propia película!

## EL SEXTO DIA

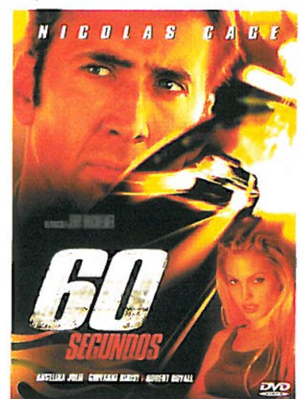
(COLUMBIA TRISTAR)

Adam Gibson (Arnold Schwarzenegger) es un piloto de helicópteros que ha sido clonado ilegalmente. Una organización quiere utilizarle para deshacerse de un grupo radical anti-clonación, pero un día, cuando vuelve a casa, se encuentra a su doble viviendo en ella y descubre el pastel. Sería el asesino perfecto, ya que la coartada estaría asegurada. El director Roger Spotiswoode juega con el polémico tema de la clonación humana, pero al final la trama no llega a buen puerto. No llega a ser como Desafío Total, ¡pero ni mucho menos es que sea un bodrio! Los extras sí que son realmente buenos: un comentariodel compositor de la banda sonora, Trevor Robin, documentales sobre animaciones, detrás de las cámaras...

## 60 SEGUNDOS

BUENA VISTA)

Randall Memphis (Nicolas Cage) es un ladrón de coches retirado. Su hermano pequeño se mete en un jaleo y claro, no tendrá más remedio que volver de nuevo a su antiguo "trabajo". Para ello reúne a su antigua banda, incluida la explosiva Angelina Jolie. Los extras no son todo lo espectaculares que se podía esperar, pero no dejan de tener su gracia como el videoclip de la B.S.O. de The Cult.

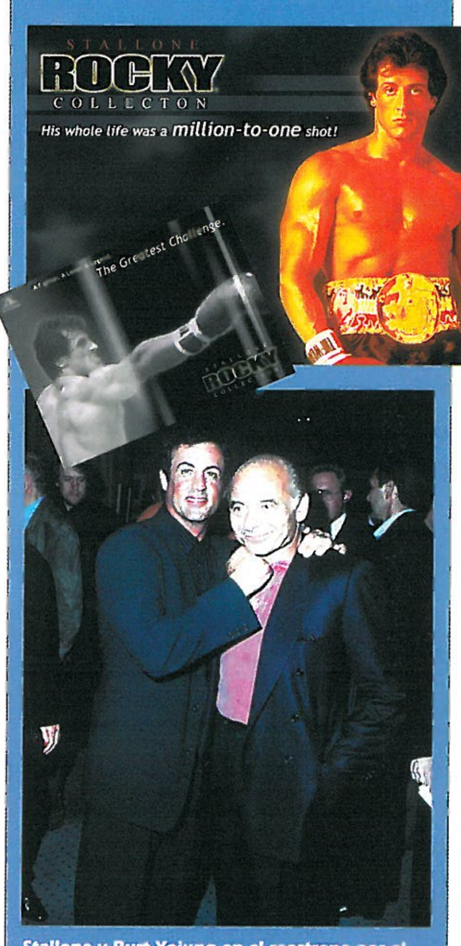



## CON LA GUARDIA ALTA

### ROCKY COLECCION: EDICIOÓN ESPECIAL 25 ANIVERSARIO

(MGM)

Para conmemorar el 25 aniversario (¡como pasa el tiempo!) de la primera película de Rocky, la MGM edita esta caja especial con las cinco películas de la saga. La historia del boxeador Rocky Balboa aupó a Silvester Stallone a la primera división de Hollywood y además le proporcionó el Oscar a la mejor película en 1976. Y tras este espectacular éxito, pues a exprimir la gallina de los huevos de oro: nada menos que cuatro películas más entre las que se pueden destacar la segunda y tercera parte (¡con la participación de Mr T!). También se han puesto a la venta de forma individual, aunque quitando la primera parte, las demás vienen prácticamente sin extras. Una pena.




Stallone y Burt Yoiung en el reestreno por el aniversario de la película original.








# Nuestros analistas

## La calma antes de la tempestad

Estas últimas semanas no han destacado precisamente por la abundancia de lanzamientos. Al fin y al cabo, todavía huele a verano. Sin embargo, las próximas semanas verán el comienzo de una empinada cuesta que culminará estas Navidades con una auténtica tempestad de lanzamientos, un huracán para el que todas las compañías se reservan lo mejor de su arsenal pretendiendo ser las agraciadas para que te gastes tus dineros en sus juegos.

Y mientras tanto, ¿qué? Pues algunas perlas como Dark Cloud y Extreme G3 en PS2 y The World is Not Enough para Game Boy Color. Los tres son buenos juegos aunque, a excepción del último, ninguno de ellos está a la altura que prometen Klonoa 2 y Devil May Cry, por poner dos ejemplos representativos de lanzamientos que se producirán en poco tiempo.

Debido a esta evidente escasez (sólo 23 títulos), nuestros analistas han podido descansar, relativamente, este mes de agosto. Algunos, incluso, se han ido de vacaciones para tratar de hacer acopio de energías en previsión de lo que se avecina en los meses venideros.

Espero que hayas disfrutado tú también de tus vacaciones, porque a partir del mes que viene, vamos a tenerte muy ocupado tratando de asimilar toda la información que te daremos sobre todos esos juegos tan apetecibles que se avistan ya en el horizonte. No te lo pierdas...

**José María Martín**

## Nuestras notas

**10** 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Cuando damos un 10 a un juego es que es uno de los mejores que se ha hecho nunca y lo seguirá siendo en el futuro, aunque salgan otros que puedan superarle. Ejemplo: Virtua Tennis.
Si un juego tiene un cero o se acerca peligrosamente a él, es que alguien ha hecho algo que no debería haber hecho nunca. Ejemplo: el juego de Spice Girls.
Además de una puntuación global, cada juego recibe calificaciones en cuatro apartados: gráficos, sonido, rejugabilidad (si repetirás una vez terminado) y accesibilidad (si es asequible para inexpertos).

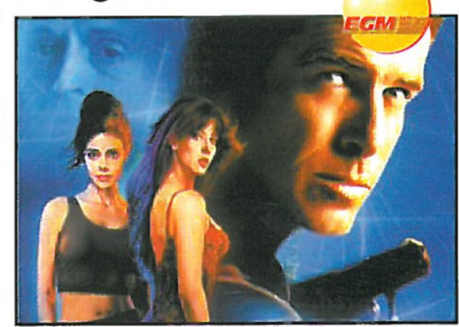
## Nuestras distinciones


La **DISTINCIÓN PLATINO** es para aquellos raros juegos que obtienen tres notas de 10.


La **DISTINCIÓN ORO** es para aquellos juegos cuya nota media es de 9,0.


Aquellos juegos cuya nota media es de al menos 8,0, reciben la **DISTINCIÓN PLATA**.

## Juego del mes



### The World is Not... pág. 51

Si será bueno este juego para Game Boy Color que se ha llevado una nota muy superior a cualquier otro de los que hemos visto este mes. Podrías pensar que, al fin y al cabo, si le ha gustado a Mónica no será para tanto. Pues te equivocas: es lo mejor que hemos visto en la clásica portátil de Nintendo en mucho tiempo.

### TOP 10 DE LA REDACCION
(Los juegos que más enganchados tienen a nuestros redactores)

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **Sonic Adventure 2** Sega | Dreamcast |
| 2 | **Extreme G3** Acclaim | PS2 |
| 3 | **Gran Turismo 3 A-Spec** Sony | PS2 |
| 4 | **Pokémon Oro y Plata** Nintendo | GAME BOY COLOR |
| 5 | **Klonoa 2: Lunatea's Veil** Sony | PS2 |
| 6 | **MDK 2** Virgin | PS2 |
| 7 | **Virtua Tennis** Sega | Dreamcast |
| 8 | **Devil May Cry** Capcom | PS2 |
| 9 | **Paper Mario** Nintendo | N64 |
| 10 | **Mario Advance** Nintendo | GAME BOY ADVANCE |

# El personal...

### Gabriel Pérez-Ayala

Aunque se ha tomado unos días de vacaciones, Gabriel no ha bajado el ritmo ni un minuto. Eso sí, todo para ganar tiempo y poder jugar más horas en casa.
Géneros: **Aventura /Plataformas**



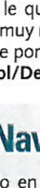
### David de la Escalera

Eternamente agradecido al jefe por haber tenido que cancelar sus vacaciones cuando aún le quedaba una semana, David está muy negro, aunque no precisamente por el sol...
Géneros: **Acción/Rol/Deportes**



### Javier Sevilla

Aprovechando el breve descanso estival, Javier se ha zampado mogollón de libros de fantasía que ha combinado con fugaces visitas a la piscina para coger algo de color.
Géneros: **Simulación/Acción/Rol**





### Esperanza Navas

Espe se ha quedado en la piel con todo el sol de Cádiz. Ha vuelto negra, aunque se puso un tanto amarilla surcando los mares con Crash Bandicoot a mediados de mes.
Géneros: **Acción/Familiares**



### Mario Gómez

Nadie sabe muy bien qué ha sido de este hombre este mes, porque ha sido como el Guadiana, apareciendo y desapareciendo como por arte de magia.
Géneros: **Rol/Fútbol/Arcade**



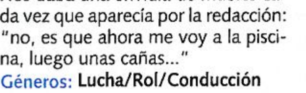
### Hugo W. Serrano

El hombre de los pantalones cortos. Nos daba una envidia de muerte cada vez que aparecía por la redacción: "no, es que ahora me voy a la piscina, luego unas cañas..."
Géneros: **Lucha/Rol/Conducción**



### Carlos Robles

Este mes, hay un juego que le gusta. Sí, sí, has leído bien. Después de tres números, ha descubierto un título que merece su beneplácito. ¿Que cuál es? Extreme G3.
Géneros: **Plataformas/Acción**



### Mónica Revilla

Mónica también ha estado de vacaciones, también se ha puesto morena y también se puso amarillo verdoso surcando los mares con Crash Bandicoot.
Géneros: **Game Boy/Infantiles**



### Óscar Charneco

Nuestro reportero más dicharachero no se podrá quejar: ha sido nuestro corresponsal en medio mundo. San Diego, París, Milán... El mes que viene te contará sus correrías.
Géneros: **Acción 3D/Estrategia**

# Dark Cloud



| | |
|---|---|
| **Distribuidor:** | **Sony** |
| **Desarrollador:** | **SCEE** |
| **Apareció en:** | **EGM #03** |
| **Jugadores:** | **1** |
| **Compatible con:** | **-** |
| **Lo mejor:** | **Gráficos y jugabilidad** |
| **Lo peor:** | **La fragilidad del protagonista** |
| **Página web:** | **www.es.scee.com** |

Se nota que a los creadores de Dark Cloud les gusta mucho el Zelda. Claro que eso no es necesariamente malo y, además, como ya veremos, también hay un lugar para la originalidad.

El argumento se desarrolla, como no podía ser de otra forma, en un mundo fantástico. Un siniestro culto militar-oscurantista ha liberado a un genio malvado que ha arrasado todas las poblaciones que tenía a tiro de bola de fuego. ¿O no? Gracias a la poderosa magia de la raza del protagonista, los pueblos pudieron ser salvados en el último instante y, divididos en diversas partes, ser confinados en varias esferas mágicas que ahora se hayan distribuidas por una serie de **calabozos**.

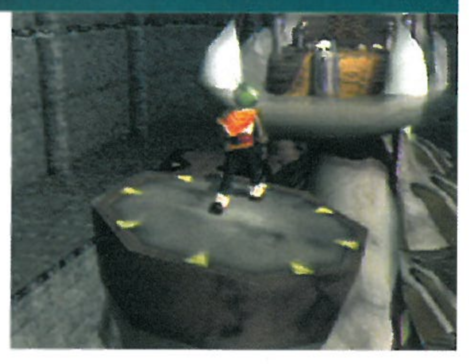
Y aquí es donde entra la originalidad del juego: a medida que avances podrás ir recuperando las esferas y, una vez en el exterior, **reconstruir los pueblos a tu gusto**, es decir ser una especie de concejal de urbanismo pero en plan mágico. En las esferas también se hallan los distintos habitantes de los pueblos, que te pedirán que les dispongas la casa de una forma u otra, o que la coloques en un determinado lugar. Si atiendes a sus peticiones te proporcionarán ayuda para la aventura.

Pese a este toque novedoso, la chicha del asunto está en los calabozos. Estos se generan aleatoriamente, lo cual, como se sabe, a algunos jugadores les fastidia bastante y a otros no les importa. De todos modos, las esferas siguen siempre ahí, y puedes entrar y salir las veces que quieras, así que aunque el trazado cambie podrás volver a por ellas. La mecánica, como decía antes, es clavadita a la vista en los calabozos del Zelda: el sistema de fijación del blanco, los cofres, los mapas...Claro que esto es hasta cierto punto comprensible. Si todo ello ha funcionado bien anteriormente, resulta tentador aprovecharlo e imitarlo; Esperemos que Nintendo no se enfade demasiado.

Dejando aparte las comparaciones, la acción por lo general es entretenida y está bien resuelta. Lo malo es que nuestro héroe es un auténtico moñas, casi parece un bebé: cada poco hay que alimentarle, darle de beber...¡Incluso se le va mellando el arma a medida que la usa, hasta que se le rompe! Hijo, si eras tan delicado no haberte metido en este berenjenal. Lo cierto es que esto le **resta bastante fluidez** al juego, ya que atender las necesidades de nuestro acomodado héroe nos obligará a interrumpir con frecuencia la masacre a la que tanto esmero dedicamos. ¡Incluso en ocasiones tendremos que huir ignominiosamente de nuestro enemigos sólo porque el señorito no tiene un pedazo de comida que arrojar al buche!

Los gráficos son bastante majos y todo el juego en general resulta agradable de ver. Especial mención a las escenas intermedias, muy bien ejecutadas. El manejo no presenta problemas, excepto en los menús que gestionan nuestros objetos, no demasiado cómodos. En conclusión, una aventura aceptable y en la que podrás invertir bastantes horas, que además es uno de los pocos juegos del género para PS2. **Mario**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7,5 | 6,5 | 6 | 6 |



Si de lo que se trataba era de hacer un Zelda para PlayStation 2, en mi opinión no se ha conseguido. El error principal ha sido la generación aleatoria de calabozos, cuya disposición cambia cada vez que entras. El resultado son habitaciones aburridas y creadas con gráficos repetitivos. Yo creo que a estas alturas ya se ha demostrado que los calabozos planeados con antelación son mucho más interesantes que los **generados aleatoriamente**. Y el innovador concepto de construir pueblos con las esferas mágicas encontradas en los calabozos acaba siendo como montar un puzzle de piezas. Es curioso, pero tampoco añade tanto al concepto de juego como pretenden hacer creer en la publicidad. Aclarado esto, creo que la mayor virtud de este título es que tiene **muchas horas** de juego a sus espaldas, así que al menos es un dinero bien empleado. **Gabriel**

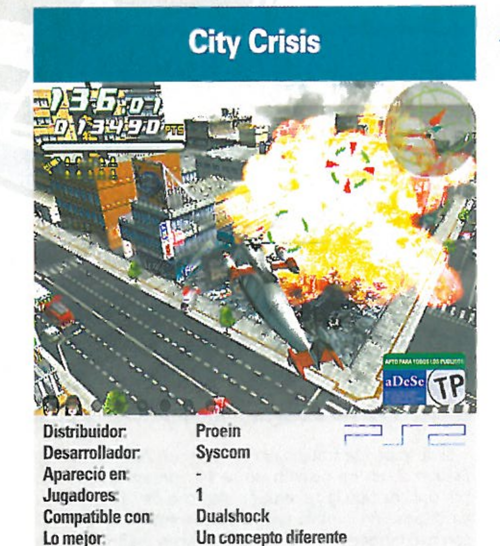


Esperaba algo más de uno de los títulos más deseados de PlayStation 2. Aunque el aspecto animado encaja perfectamente con el espíritu del juego, ni personajes, ni objetos, ni escenarios están muy elaborados. Tampoco consiguen librarse de defectos propios de "vieja generación"; que en una caverna inmensa no podamos ver a un bicho enorme hasta que lo tengamos casi encima no tiene perdón a estas alturas.

Además, con todo lo que han insistido en que no iba a ser una simple imitación de **Zelda**, toma demasiados elementos "prestados" de la gran saga de Nintendo. Y el tan cacareado Georama, no deja de ser una simpática distracción en forma de puzzle de la acción principal del juego, algo que también cabe dentro de lo esperado en juegos de este tipo, que tienden a estar **cargados de minijuegos** (ni siquiera falta el inevitable juego de pesca). Con todo, hay que reconocer que Dark Cloud consigue ser más que la simple suma de sus partes y resulta una experiencia entretenida, aunque no tan satisfactoria ni original ni revolucionaria como se preveía. **David**



# City Crisis



| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Proein |
| Desarrollador: | Syscom |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1 |
| Compatible con: | Dualshock |
| Lo mejor: | Un concepto diferente |
| Lo peor: | Controlar la altura |
| Página web: | www.take2games.com |

Este es uno de esos títulos que sirve para demostrar que los videojuegos no tienen que ser violentos para permitir al jugador pasar un buen rato. Es diferente a lo que estamos acostumbrados, pero a la vez no podemos evitar una cierta sensación de familiaridad. La mecánica de juego es de lo más sencilla, deudora inequívocamente de las máquinas recreativas de toda la vida. Tenemos que controlar un helicóptero de rescate que tendrá que moverse por la ciudad cumpliendo misiones de dos tipos: unas de rescate, en las que tendremos que extinguir incendios en edificios a la vez que **salvamos a los civiles en peligro** y otras de persecuciones, en las que ayudaremos a la policía a capturar fugitivos. Los gráficos, sin ser nada que exprima la capacidad de la consola, ofrecen unos escenarios muy bien animados y llenos de vida, que nuevamente no podemos evitar comparar con los de las típicas **máquinas recreativas** japonesas. El control, aunque puede parecer algo complicado en un primer momento, acaba resultando muy efectivo cuando te haces con él. Pero no va a ser fácil controlar nuestro helicóptero a la perfección, ya que la perspectiva desde la que se desarrolla el juego no permite apreciar nada bien la altura a la que nos movemos, lo que resulta fundamental si queremos apagar un fuego en el piso 15 de un rascacielos, para después recoger a alguien que esté a ras de suelo y terminar aterrizando en la azotea de nuestra base a dejar la carga. Es una pena que sea demasiado corto. **David**

La premisa de City Crisis es bien sencillita: en la piel de un heroico piloto de helicóptero deberás salvar el día ya sea apagando incendios, ya sea persiguiendo criminales motorizados. ¡Apañao que es uno! El juego está muy bien ejecutado: los gráficos son bonitos, se le coge el tranquillo en un pispás y resulta la mar de gratificante apagar las llamas de un edificio **a golpe de cañonazos de agua**, o rescatar a perritos y niñas con la ayuda de un compañerete que cuelga de un cable. El problema es que la diversión se acaba pronto: el número de misiones es muy limitado, así que a poco que te esmeres te acabarás el juego enseguida. Que se graben los récords de tiempo y puntos o que haya helicópteros ocultos no es consuelo suficiente. ¡Una pena! **Mario**

Es curioso: todo el mundo parece darse cuenta de las posibilidades que tiene la violencia como piedra filosofal de los juegos, pero... ¿Cómo es que nadie opina lo mismo de la bondad, el altruismo, la tolerancia, el amor a los demás, etc.? Ya, no suena muy divertido, cierto. Pero eso no significa que **ayudar a los demás** sea necesariamente aburrido. City Crisis no lo es. Monta en tu helicóptero, corre al lugar del accidente, rescata con un cable a las víctimas en peligro, apaga el fuego y lleva a los salvados al helipuerto antes de repetir el ciclo. Frenético, divertido, intuitivo y divertidísimo, sin necesidad de violencia. Sí, se echan de menos unas cuantas bombas para "ser malo" de vez en cuando, pero qué se le va a hacer... **Carlos**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7,5 | 7 | 6 | 7 |

# C.A.R.T Fury Championship Racing



| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Virgin |
| Desarrollador: | Midway |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1-2 |
| Compatible con: | Dualshock |
| Lo mejor: | Los modos de juego |
| Lo peor: | Jugabilidad, sonido malo |
| Página web: | www.midway.com |

A los que no les gusten los juegos de coches, este juego les dará la razón. Después de maravillas como Gran Turismo, si se quiere usar una competición del motor oficial como marco para un juego de velocidad, la simulación debe estar a la altura. En el momento en que se usa un modo más o menos arcade, la simulación pierde toda la categoría.

Cart Fury puede llegar a entretener, e incluso divertir si se tienen en cuenta los minijuegos, campeonatos y hasta el modo simulación, pero lo cierto es que al ver los efectos de luces, **la exageración de los choques** (que siempre tienen la misma animación) y lo absurdo de los circuitos, recuerdo Daytona, Le Mans y Gran Turismo y es imposible no puntuar a la baja un juego que gasta mucho presupuesto en la licencia y luego se queda en tierra de nadie.

Como arcade **los hay mejores** (alguno ya hemos comentado en éste y otros números de EGM No Sólo Juegos)... Como simulación, prefiero ni hablar no vaya a ser que alguien me ponga mala cara.

Gráficos pobres, sonido que cansa y una diversión que se torna en monotonía en cuanto se conocen el juego y los circuitos. Así de simple, así de tonto. Si tienes que comprar un juego de conducción, no se puede optar por este título: los ya mencionados Gran Turismo, Daytona o LeMans merecen el esfuerzo. Este, sencillamente, no lo merece. **Hugo**

Otro juego de carreras que explota una fórmula ya conocida: la competición en circuito cerrado con distintas opciones en la configuración del coche, o la elección de piloto entre otras. El planteamiento no es nada original y este punto es lo único que se puede criticar del mismo, por lo demás cumple con nuestras expectativas: **buenos gráficos, sonidos y control del coche**.

La parte más atractiva de este Cart Fury son las diferentes modalidades que podemos elegir, desde la competición pura y dura hasta una lucha mano a mano con el resto de los coches por ver quién es el rey de la pista. Si buscas entretenimiento no saldrás defraudado. ¡Ah! Cada vez que ganemos una carrera veremos un sugerente vídeo con las chicas que entregan la copa... **Oscar**

¿Te gusta conducir? A mí no mucho y puede que sea eso lo que ha hecho que me lo pase bien con este juguecillo. Tiene varios modos: además de los clásicos arcade, simulador y temporada, podemos disfrutar de varios minijuegos. El manejo es muy sencillo **para los más inexpertos** y tiene cuatro niveles de dificultad para que no nos resulte ni demasiado fácil ni demasiado difícil. Los gráficos están bastante bien y algunos circuitos urbanos son una auténtica pasada y, por si acaso nos aburrimos, tenemos una serie de películas que podemos abrir ¡yo quiero ver la de las chicas de la Cart! Un juego accesible que igual decepciona a los puristas (ver volando uno de estos coches es chocante) pero que **entretendrá a los menos serios**. **Javier**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 4 | 7 | 8 |

# Extreme G3




| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Acclaim |
| Desarrollador: | Acclaim |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1-2 |
| Compatible con: | Dualshock |
| Lo mejor: | Una velocidad sin precedentes |
| Lo peor: | Primera vuelta sin armas ni turbos... |
| Página web: | www.extremeg3.com |

Hacía tiempo que Acclaim no lanzaba títulos realmente destacables y parece que por fin se acercan a los títulos de calidad. Extreme G3 es un juego de carreras de motos futuristas en el que los corredores cuentan con armas de todo tipo, potentes motores y escudos. El juego tiene muchos detalles que se agradecen, como las distintas escuderías de motoristas, cada una con sus dos corredores o la posibilidad de jugar todos los campeonatos con un amigo que llevará al compañero de la marca, mediante una pantalla partida.

**Las competiciones son extensas**, pero deben completarse las carreras en primer lugar para abrir más campeonatos y esto limita un poco la jugabilidad (yo prefiero una curva de aprendizaje similar a la del Pod Racer de Star Wars), pero enseguida se olvida este detalle cuando adquirimos nuevas piezas para nuestra moto, o contemplamos los magníficos y variados escenarios del juego.

Aquí encontramos otro punto fuerte: todo se mueve a la perfección y la **sensación de velocidad** es muy buena. Además, competiremos con otros 11 pilotos, lo que hará muy interesante cada circuito. Se echan en falta carreras de clasificación y poder guardar las piezas adquiridas en caso de no acabar número uno de cada carrera en una competición, pero se puede guardar antes de cada prueba y el modo contrareloj o el uso de armas avanzadas hacen que nos centremos enseguida y disfrutemos de un juego más que correcto. **Hugo**

Confieso que la perspectiva de analizar el enésimo juego de carreras futuristas estilo WipeOut no me resultaba nada atractiva, y más teniendo en cuenta el historial de la serie Extreme G. Quizá por eso me ha sorprendido tanto esta entrega, seguramente más de lo que lo habría hecho de haberse tratado de un producto completamente nuevo. Aunque la primera impresión que producen los gráficos sea bastante normalita para lo que cabe esperar de una consola de nueva generación, la cosa cambia cuando nos ponemos en marcha: la sensación de velocidad es **excelente**, los escenarios por los que nos movemos, además de amplios, están muy conseguidos y lo mismo puede decirse de los vehículos y el tono general del juego. Sólo me sobra esa banda sonora excesivamente machacona. **David**

Tuve la desgracia de conocer el primer Extreme G cuando nació N64 (lo que me causó toda clase de traumas, estando yo en plena infancia profesional). La secuela no fue tan traumática, pero igualmente necesité sesiones de terapia para superar sus efectos secundarios. Y ahora, cuando ya había comprado toda clase de pastillas para librarme de las pesadillas que probablemente me produciría esta tercera parte, me encuentro con lo inesperado, lo inaudito, lo imposible: **¡Extreme G3 es bueno!** No te dejes engañar por su aspecto estático, tienes que verlo en movimiento y jugarlo para apreciarlo en su justa medida. No es WipeOut 2097, pero se le acerca mucho más de lo que cabría esperar. Divertido, rapidísimo y, otra vez, divertido. **Carlos**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 8,5 | 7,5 | 8 | 7,5 |

## Family Games Compendium




| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Virgin |
| Desarrollador: | Midas |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1-4 |
| Compatible con: | Multi-tap |
| Lo mejor: | Los menús |
| Lo peor: | Los juegos |
| Página web: | www.virgin.es |

Tres discos para una recopilación de juegos de sobra conocidos por todos y que puede interesarnos si somos habituales jugadores, aunque cuidado, ya que la mayoría de ellos sólo permiten un jugador.

El primer disco nos tiene preparado un maravilloso viaje por seis de los juegos más conocidos de los **casinos** y con la posibilidad de hasta 4 jugadores: ruleta, black jack, bacarrá, Let it be (una especie de póker), vídeo-póker y las conocidas máquinas tragaperras. Todas las ayudas vienen escritas y en inglés. Una pena, aunque en el detallado **manual en español** no sólo viene cómo jugar sino también las reglas de cada uno de los juegos de los tres discos. Algo es algo. El dinero no podía faltar y una vez inscritos iremos probando nuestra suerte.

Algo más solitarios serán los **juegos de cartas** del segundo disco, ya que casi todos son para un solo jugador. Para dar un poco de vida, los oponentes tendrán un animado rostro, con expresiones incluidas. En fin menos es nada, ya que es bastante complicado hacer vistoso un juego de cartas. Los incluidos en este disco tienen nombres ingleses, aunque os puedo asegurar que son de sobra conocidos por todos. Eso sí, algunas reglas cambian, así que, de nuevo, se recomienda una lectura del manual.

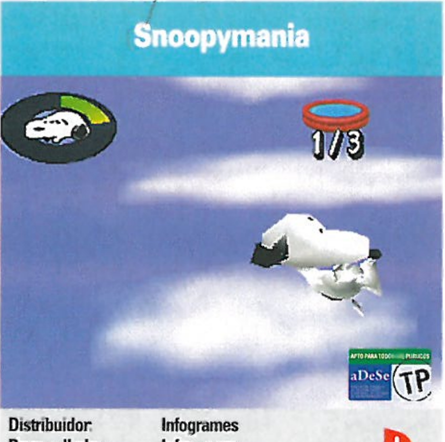
Por último, en el tercer disco la velocidad es la protagonista: tres simuladores (**kart, motos y Formula 1**) que no son el último grito, pero que permiten disfrutar, en solitario, de unas buenas carreras. **Esperanza**

Cuando el nombre de una cosa contiene la palabra "familia", ésta suele significar "para/de idiotas". Sustituye, verás: reunión familiar, costumbre familiar, médico de familia... Y claro, la misma regla se puede aplicar a este "Compendio de Juegos para Idiotas". Nada menos que 20 juegos por el precio de uno, qué chulada. Si ese argumento te basta para comprarlo, es que nos resultas familiar... Y digo yo: ¿desde cuándo son para la familia los juegos de carreras? ¡Pues hay tres! A cuál más **insoportable** (aunque claro: son los mejores del paquete). El resto, de cartas y de casino. ¿Por qué se consideran "familiares" las carreras y no los plataformas, fútbol, rol o puzzles? La verdad, ni idea. Pero da igual: si eres capaz de comprar un juego con la palabra "family" en el título, la lógica no es lo tuyo... **Carlos**

En el primer CD de esta compilación hay juegos tipo casino. El fallo es que las animaciones de reparto de cartas son demasiado largas, haciendo que las partidas avancen demasiado lentamente. En el 2° CD hay juegos de cartas "familiares". El fallo es que solamente un par de ellos se pueden jugar en multi-jugador. ¿No es un poco absurdo? Si me compro una baraja y me reúno con un par de colegas me lo pasaría bastante mejor (aunque la verdad es que siempre que nos reunimos acabamos jugando a Bomberman o Street Fighter, no a las cartas). Por último, el tercer CD incluye 3 juegos de carreras, idénticos entre sí salvo por el hecho de que cambia el vehículo (motos, karts, fórmula uno). **Patéticos**, como todo lo demás. **Gabriel**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 2,5 | 3 | 7 | 5 |

## Snoopymania




| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Infogrames |
| Desarrollador: | Infogrames |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1-2 |
| Compatible con: | - |
| Lo mejor: | Buena conversión deluniverso Snoopy |
| Lo peor: | El principio cansa |
| Página web: | www.snoopy.com |

Antes de que el perro más famoso que ha dado una tira cómica se convirtiera en el icono de la *pijería* por excelencia, yo no me avergonzaba de tener uno de peluche bien grande. Por aquél entonces no tenía perro, pero el tamaño de mi Snoopy de trapo y el cariño que le profesaba valían por todos los canes de mi portal juntos. Pues bien: con este apunte biográfico, estaba claro que este título estaba destinado a caer en mis manos. Y para qué vamos a negarlo me hacía ilusión jugar con la pandilla Peanuts. Gráficamente no tengo nada que objetar. **Los personajes son exactamente igual** que los concibió Charles Schulz allá por los años 50 y además están todos: Snoopy, Carlitos, Lucy, Linus, Patty, Marcia... Todo empieza cuando Carlitos recibe una invitación a una fiesta y se le escapa de las manos. Perseguila será el primer objetivo. Pero este vecindario está repleto de niños que no tienen otra diversión que lanzarme monopatines y todo lo que se les ponga a mano. Pese a todo, y gracias a una línea imaginaria que me indica qué botón apretar, lo supero sin problemas. Ahora se trata de perseguir al bus del colegio en patines y la cosa se complica, luego llegar hasta el conductor y esto es cada vez más difícil. Y la mecánica la misma, esquivar, esquivar y esquivar... Si consigues superar este monótono primer encuentro y llegar al colegio todo cambia. Los juegos son más **variados** y los retos propuestos de lo más dispares. Entretenido y muy orientado al público infantil, aunque las pruebas pecan de ser algo complicadas. **Mónica**

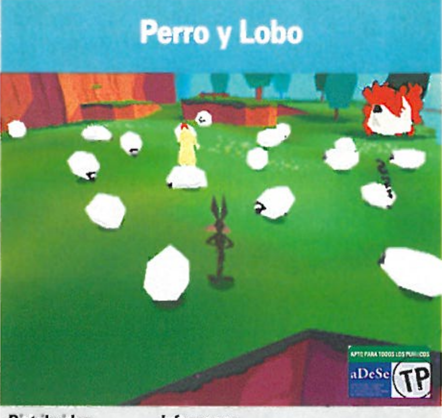
Aunque nunca le he tenido mucha simpatía a Snoopy y compañía, he de reconocer que me caen mucho mejor después de jugar este juego. La mecánica de todas las pruebas es similar: en pantalla nos indicarán la combinación de botones que hay que pulsar y el momento adecuado para hacerlo. Aunque parezca que con este punto de partida el juego no da para mucho, la verdad es que las pruebas son a cada cuál más **divertida y disparatada**: jugaremos al rugby, al béisbol, pelearemos en una guerra de tomates, dirigiremos los cánticos de la hinchada e incluso imitaremos al Barón Rojo con Snoopy. Los gráficos son correctos y divertidos **para los niños** y las animaciones entre pruebas encantarán a los más pequeños. Un juego más que recomendable, seas o no fan de esta pandilla. **Oscar**

Hay que jugar varias pantallas de este juego para saber de verdad qué se esconde en Snoopymania. Al principio puede parecer un juego con pantallas y pruebas muy similares y un poco tontas, a pesar de ser para niños. Sin embargo la conclusión final cambia por la variedad de juegos que incluye. El título no es una carrera por superar niveles y dificultades, sino que es **un compendio de juegos** muy diferentes, en el que las ayudas que se aportan son fundamentales, debido a la dificultad y la gran cantidad de obstáculos, que incluso a veces llega a agobiar.

Mucha **habilidad y reflejos** para un juego que promete no aburrir, a pesar de no tener una calidad ni un sonido de lo más exquisito. **Esperanza**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 6,5 | 4 | 6 | 6,5 |

## Perro y Lobo




| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Infogrames |
| Desarrollador: | Infogrames |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1 |
| Compatible con: | - |
| Lo mejor: | La historia, los retos, el resultado final |
| Lo peor: | Echamos de menos al Correcaminos |
| Página web: | www.infogrames.com |

Lo bueno de la versión PSX de Perro y Lobo es que cuenta con una fase de entrenamiento, que aunque nos crispe los nervios, está muy bien para dominar casi todos los movimientos de nuestro personaje. Casi todos, porque nuestro querido **Pato Lucas**, al menos querido para mí, será nuestro guía en el juego y nos enseñará nuevos movimientos y trucos para burlar al perro pastor, Sam. Él será el encargado de darle el toque de humor al juego, aunque no debéis perder detalle de las caídas de Lobo y los ataques de Sam. Nuestro objetivo será conseguir una oveja de cada uno de los **16 niveles** del juego. Sin embargo la tarea no será nada sencilla ya que los puzzles a resolver serán cada vez más complicados. Precipicios que esquivar, piedras que mover y utilizar combinadas con uno o varios trampolines, enchufes que activar, etc. En fin, escenarios cada vez más difíciles, aunque contamos con la inestimable ayuda del mapa, que nos permitirá controlar de forma global los objetos y peligros.

A nivel gráfico deja un poco que desear, pues a pesar de que los dibujos originales son bastante planos, en el juego no son nada del otro mundo. El sonido y los efectos, sin embargo, sí lo son. Las voces han sido dobladas como en los dibujos animados y los efectos son los adecuados. La verdad es que si os gustan los juegos donde hay que saltar, esquivar, resolver problemas y obstáculos, qué mejor que éste, que además se encuentra aderezado con mucho **humor**... Claro que, al estilo Warner Bros. **Esperanza**

¡La de veces que he sufrido las desgracias del Coyote! Siempre avasallado por ese estúpido correcaminos que sólo sabe decir Bep, Bep. Menos mal que ahora puedo ayudar a su primo Lobo a **robar las ovejas** del rebaño de Sam y librarme de todos mis complejos. El juego reproduce fielmente los dibujos animados, los personajes son igual de expresivos (ojo al Pato Lucas), las situaciones disparatadas y el juego completo **una locura genial**. Los cacharros marca Acme funcionan y ¡hasta son útiles! Además, y para identificarnos más con Lobo, el nivel de dificultad es alto, por lo que nos desesperaremos a menudo cada vez que Sam nos atrape con las manos en la oveja, o en cada exploración no deseada del fondo de los barrancos. En fin, una delicia animada. **Oscar**

¿Te apuntas a hacer un edredón de corderos? Para lograrlo lo primero es hacerse con ellos. ¿Cómo? Robándolos. El maestro: el pato Lucas. El enemigo: el perro ovejero Sam. El artífice: tú metido en la piel de Lobo. Lamentablemente, y dada la complejidad del hurto, es más que probable que la torpeza de Lobo vuelva a quedar al descubierto nada más empezar el duro entrenamiento. Un juego divertido, con unos gráficos más que capaces de trasladarte a **un episodio de dibujos animados**, con muchos personajes de la Warner y que aúna complicados retos, acción y sobre todo mucha diversión. Para grandes y pequeños, para **hacer reír** y disfrutar a toda la familia. Suena algo baboso, pero es la pura realidad. **Mónica**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 6 | 8 | 6,5 | 6,5 |

## Iridion 3D




| | | |
|---|---|---|
| Distribuidor: | Proein | |
| Desarrollador: | Shin'en | GAME BOY ADVANCE |
| Apareció en: | - | |
| Jugadores: | 1 | |
| Compatible con: | - | |
| Lo mejor: | Los gráficos | |
| Lo peor: | Las perspectivas | |
| Página web: | www.proeincom | |

Si alguien necesita todavía alguna prueba de las grandes posibilidades de futuro de Game Boy Advance, no tiene más que probar esta magnífica demostración técnica. Como tal, es verdaderamente impecable. Para su desgracia, Iridion 3D pretende ser más que una simple demo. Se supone que es un juego completo, un **matamarcianos** en la línea de los clásicos, a saber: horda tras horda de naves que nos acosan de forma incesante tratando de impedir nuestro avance y, al final de cada fase, nos aparecen unos jefes mucho más grandes y duros de pelar. Sin embargo, no está ni mucho menos a la altura de los productos a los que pretende homenajear/imitar y parece que todo el esfuerzo ha quedado en el aspecto puramente técnico, quedando lo demás perjudicado por semejante derroche.

La elección de perspectiva es sencillamente nefasta. La vista trasera entorpece el desarrollo de la acción, nuestra propia nave obstaculiza nuestra visibilidad, cuesta apreciar la situación exacta de los demás objetos en pantalla y apuntar con precisión, sobre todo cuando el objetivo está a una cierta distancia del fondo, es realmente frustrante. Además, **la dificultad es bastante alta** y está descompensada (algunos niveles son mucho más fáciles que los anteriores), los combates con los jefes son muy sosos, se echa en falta un arsenal variado para nuestra nave en lugar de los tipos de disparo casi indistinguibles que se incluyen y sólo tiene siete niveles, por lo que tampoco ofrece mucho tiempo de juego. **David**

No está mal este Iridion 3D, tiene buenos gráficos, mejor dicho, muy buenos gráficos y una banda sonora sensacional. Sin embargo, el juego termina siendo **un experimento fallido**. Las 3D que anuncia el título son muy discutibles, el control de la nave y la perspectiva de la misma plantean muchos problemas para conseguir avanzar, la dificultad es tan elevada que desespera y todo esto termina con las buenas virtudes que tiene. Y es por eso que la sensación que me queda es la de que, sin estar mal, no llega a la altura de lo que podría haber sido. Una pena que tenga que ser esa la conclusión que sacas de un juego que recoge un clásico de naves sin actualizarlo de forma conveniente. En algún punto alguien olvidó de que el juego debía ser algo más que unos buenos gráficos. **Óscar**

Que gran decepción: con los gráficos tan magníficos con los que cuenta debería haberse buscado una jugabilidad que dejase las manos pegadas a la consola y, sin embargo, el juego hace que a veces nos den ganas de tirarla. Aunque el efecto en 3D que se anuncia en el título no sea del todo cierto, lo peor de Iridion 3-D es que tiene una dificultad **exasperante** y si se une con un control poco preciso de nuestra nave, estaremos obligados a buscar los trucos por todos los medios o será imposible avanzar y contemplar alguno de los preciosos escenarios del juego. La música es muy manga y típica en esta temática junto con muchos sonidos adecuados. Una pena que la jugabilidad del juego no esté a la altura de lo demás. **Hugo**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 4 | 6 |

## Earthworm Jim

| | | |
|---|---|---|
| Distribuidor: | Proein | |
| Desarrollador: | Game Titan | GAME BOY ADVANCE |
| Apareció en: | - | |
| Jugadores: | 1 | |
| Compatible con: | - | |
| Lo mejor: | Humor | |
| Lo peor: | Tener que jugarlo de un tirón | |
| Página web: | www.gametitan.com | |

En Earthworm Jim no hay sistema de *password* ni batería para guardar la partida, lo cual constituye una iniciativa que hay que erradicar desde ya. Precisamente la idea de un juego portátil es que te lo puedes llevar mientras viajas en autobús o en metro, apagarlo cuando llegas a tu destino y volver a encenderlo más tarde para seguir donde lo dejaste. Tal y como lo han concebido, Earthworm Jim **sólo se puede jugar de una sentada** y una partida completa no es precisamente corta. A quienes no hayan jugado al original, les interesará saber que se trata de un juego de plataformas protagonizado por una lombriz mutante (Jim) que dispara con su pistolón en ocho direcciones y azota con su látigo (en realidad su cabeza) a los enemigos. Hay que saltar mucho de aquí para allá, hacer el helicóptero (como Rayman), colgarse de cuerdas y ganchos y enfrentarse a jefes finales y fases de bonus. Por desgracia, esta no es una conversión perfecta del original, sino un juego totalmente nuevo que no está a la altura de lo esperado. Se conservan el **espíritu y la estética humorísticos**, pero se ha perdido el estupendo diseño de niveles. Los combates contra los jefes finales y las fases de bonus no tienen la viveza deseable, mientras que el sonido está muy lejos de la estupenda selección de melodías que yo recordaba. ¿Y qué le pasa al látigo de Jim? Ahora hay que dar justo con la punta para que se identifique el impacto, cuando en los juegos anteriores valía de cualquier manera. Total, que a mí me ha decepcionado. **Gabriel**

¿A quién se le ocurre sacar un juego de plataformas en una consola portátil **sin incluir algún medio para continuar la partida**? Aunque se trate de una conversión casi perfecta de un juego de SNES que tampoco tenía ningún sistema de contraseñas o partidas guardadas, esta decisión han acabado de mala manera con la principal característica de GBA: su portabilidad. Sólo es recomendable ponerse a jugar a Earthworm Jim después de poner unas pilas nuevas –no vaya a ser que se acaben en plena partida– y comprobar que disponemos de un buen rato, ya que pasar el primer nivel por enésima vez para llegar al último puede llegar a ser desesperante. Y encima sólo tiene media docena de niveles mal contados. **David**

Estamos ante la versión de un juego que ya fue un gran éxito en las consolas de 16 bit. Los ingredientes que hicieron esto posible fueron **un personaje hilarante**, unos escenarios muy creativos, animaciones cuidadas y presentes en todos los personajes y entornos, movimientos originales y mucho, mucho humor. En la versión para GBA, estos ingredientes se han mantenido y resuelto de mejor manera que en otros juegos de plataformas de la misma compañía. Earthworm Jim usa su cabeza de gusano para dar latigazos, columpiarse o planear al estilo del Trueno Azul, acompañado de su arma épica decadente y su sentido del ridículo, innato en un gusano sideral... Divertido, pero no apetece nada jugarlo de una sentada. **Hugo**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 6 | 6 |

## Pitfall




| | | |
|---|---|---|
| Distribuidor: | Proein | |
| Desarrollador: | Majesco | GAME BOY ADVANCE |
| Apareció en: | - | |
| Jugadores: | 1 | |
| Compatible con: | - | |
| Lo mejor: | Un clásico de ayer y de hoy | |
| Lo peor: | Versión muy parecida a Megadrive | |
| Página web: | www.proein.com | |

No te engañes, Indiana Jones no fue el primero, no. El "primitivo" héroe por excelencia respondía al nombre de Pitfall Harry y ya campaba a sus anchas por el Atari 2600. Desde entonces este aventurero y sus descendientes (no podemos olvidarnos de Pitfall Harry Jr, que aparecía en Pitfall 3D) se han curtido en mil historias y han demostrando con pelos y señales las similitudes entre el ser humano y el mono, por aquello de saltar, reptar, escalar... Todo con desplazamiento lateral.

Pues bien ahora Pitfall está en GBA y en un hábitat que nos resulta sospechosamente familiar. ¿Te suena de algo *The Mayan Adventure*? Pues ahí estamos de nuevo. Al igual que las versiones del mismo nombre para Megadrive, SuperNintendo y PC, Pitfall se encuentra en mitad de la jungla. Evidentemente sobrevivir en la selva no es un camino de rosas. Por mucho que lo intentes, la integración con la naturaleza y sus criaturas resulta algo complicada.

**Los peligros te acechan** desde todas partes y constantemente: serpientes venenosas, monos díscolos, violentos jabalíes, cocodrilos hambrientos, arenas movedizas... Tú en tu papel de "machote" con esa amplia gama de movimientos que posees y con la ayuda del látigo, puedes dejar al mismísimo Tarzán a la altura del barro. Los gráficos son francamente buenos, el sonido te sumerge hasta el punto que en la redacción se creían que se nos había colado un canario. **La jugabilidad es muy buena.** Eso sí, nada de bajar la guardia. En la selva nadie duerme. **Mónica**

A Pitfall se le puede aplicar lo mismo que a Earthworm Jim: tener que empezar desde cero cada vez que jugamos es inaceptable. Repetir niveles una y otra vez para llegar al punto en que nos quedamos la última vez se hace insufrible. Pero es que, encima, este juego ni siquiera tiene otras de las cualidades que redimían al anélido. Sigue siendo **un juego corto** (pero menos), cuyo diseño de niveles es confuso y ni los gráficos ni el sonido son comparables. Teniendo en cuenta el nivel de los juegos de plataformas que nos están llegando para Game Boy Advance, éste debería ser uno de los últimos de la lista, sólo para aquellos que ya hayan acabado con Rayman, Mario, Pinobee o Earthworm Jim y no estén todavía saciados. La competencia en GBA está dura y Pitfall **no está a la altura.** **David**

Pitfall es un juego que representa el lado oscuro de los juegos de plataformas para Game Boy Advance. Es otro clásico de Nintendo adaptado a la portátil, pero pese a que las animaciones de los personajes y los fondos son de calidad, hay algunos **errores imperdonables**. En primer lugar los enemigos tienen colores que se confunden con el entorno, siendo a veces mejores que el Vietcong en el camuflaje. El sonido es **lamentable**, la música a veces ni aparece durante el juego y los sonidos acaban causando tics en un ojo de lo monótonos y repetitivos que son. Por último los "jefes finales" de cada fase tienen comportamientos erráticos que lejos de ser inteligentes, obligan a reaccionar por intuición. Hay otros títulos más recomendables. **Hugo**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 6,5 | 5,5 | 4 | 5 |

## Prince Nassem Boxing




Distribuidor: Proein
Desarrollador: THQ
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.thq.com

Lo mejor: Las opciones
Lo peor: Es repetitivo

GAME BOY COLOR

Teniendo en cuenta que no soy una ferviente admiradora del boxeo en ninguna de sus versiones, no ha estado mal pegar unos cuantos puñetazos en la pequeña consola de Nintendo. Sin embargo es sólo para eso, desahogarse a puñetazo limpio. De todo tiene que haber para los seguidores la GBC, sin embargo sus **limitaciones** hacen que algunos juegos, como es el caso, se quede como una mera anécdota. Aun así, y desde mi punto de vista, todo intento tiene su mérito.

Los que se decidan a comprar el juego contarán con 8 boxeadores ficticios entre los que elegir, con una serie de parámetros diferentes (velocidad, fuerza, etc). Cada uno de ellos se comportará de forma diferente en los 8 cuadriláteros que presenta el juego. Aunque esto da igual ya que lo único que cambia son los dibujos de la lona.

Otras opciones serán el número de rounds, hasta 12, y su duración, que podremos configurar entre 1 minuto y sin tiempo, si lo que deseamos es llegar a KO. Respecto a la variedad de golpes está bastante limitada y, aunque los boxeadores no están del todo mal, en líneas generales no es un juego que enganche demasiado. **Esperanza**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 7 | 7 |

## Hands of Time




Distribuidor: Virgin
Desarrollador: Mirage media
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.virgin.es

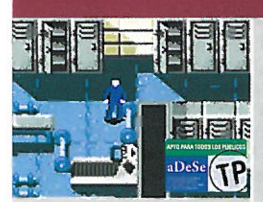
Lo mejor: La variedad
Lo peor: El sonido

GAME BOY COLOR

En el papel de Sebastián, el hijo de un afamado científico, tendremos que viajar en el tiempo, nada más y nada menos que a la época de la Gran Guerra, para destruir un prototipo de la máquina del tiempo, que ha dado todo el poder mundial a una sola nación. A todas las fuerzas que nos tendremos que enfrentar se les unirá **un agente enviado del futuro** para acabar con nosotros. Pero aquí no acaba la historia ya que después de destruir la máquina tendremos que volver al futuro y salvar a nuestro padre, que fue retenido cuando nos ayudaba a viajar a través del tiempo. ¿Os suena a *Regreso al futuro / Terminator*? Original, no mucho, pero esta mezcla de objetivos da vida a un **entretenido** juego para GBC. La variedad de objetos, armas y niveles son el punto fuerte, ya que tendremos que explorar a fondo los escenarios para encontrar objetos que tendremos que utilizar para salvar obstáculos, abrir puertas secretas, etc. En ocasiones los tendremos que combinar. Las ayudas vendrán de carteles, personajes y objetos. Pero ten cuidado cuando cambies de pantalla: demasiados soldados te pueden pillar desprevenido y te aguardan decenas de trampas. **Esperanza**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 4 | 7 |

## The world is not enough




Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: Electronic Arts
Apareció en: -
Jugadores:
Compatible con: -
Página web: www.espana.ea.com

Lo mejor: Universo Bond
Lo peor: Todavía hay que esperar para probarlo

GAME BOY COLOR

Después de asistir al lanzamiento de versiones para la mayoría de las plataformas, este taquillazo cinematográfico está a punto de ver la luz en la portátil color de Nintendo. Por supuesto, tú eres Bond, James Bond, elegante, sofisticado y, sobre todo, letal. Todo nos resulta familiar, desde el primer escenario de Bilbao (primer plano del Guggenheim) hasta el edificio del MI6, pasando por la instalación nuclear. La fidelidad con la película (personajes, música, misiones...) y la calidad de los gráficos resultan **espectaculares**. A lo largo de las misiones tendrás que interactuar con M, Elektra, Renard, Davidov y, por supuesto, con Christmas Jones.

La acción esta más que garantizada: rápida y trepidante. A tu disposición, un elevado número de artilugios con la marca de origen del laboratorio de Q y múltiples armas mortíferas como la pistola P99, la ametralladora H&K MP5 o el rifle de asalto AK-103. ¿Para moverte? ¿Se te ocurre algo mejor que un BMW Z8? El juego recoge el testigo de las versiones para Game Boy Color de **Metal Gear Solid y Perfect Dark** y además le añade el toque de distinción de Bond. No se puede pedir más. **Mónica**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 9 | 9 | 9 | 6 |

## En busca del Valle Encantado




Distribuidor: Virgin
Desarrollador: Conspiracy Entertaiment
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.virgin.es

Lo mejor: Minimapa
Lo peor: Sonido repetitivo

GAME BOY COLOR

Basado en los personajes de la serie de televisión del mismo nombre, este juego pensado para los más pequeños nos mete de lleno en la era jurásica de la mano de entrañables personajes como Piecito, Cera, Petri, Tragón, Púas y Patito. Con estos empalagosos nombres sobra decir el juego está pensado para los más pequeños de la casa. La odisea empieza con estos dinos atrapados en la "Tierra del Más Allá", hogar del malvado dienteagudo, también conocido como T-Rex. Nuestra misión será encontrar el camino de regreso al Gran Valle, la bendita tierra de la seguridad. Se trata del clásico **plataformas** donde podrás adaptar el nivel de dificultad y explorar cinco mundos. A medida que avances de nivel (imprescindible recoger todas las hojas de arce que se pongan a tiro), los dinosaurios tendrán que enfrentarse a otros congéneres bastante más violentos y, por ejemplo, esquivar hogueras. Los gráficos están muy bien y los personajes se distinguen perfectamente. Una característica atractiva es que todos los dinosaurios tienen **habilidades diferentes**, así que dependiendo de dónde te encuentres metido tendrás que utilizar los poderes de uno u otro. **Mónica**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 6 | 7 |

## Tiny Toon, Buster el héroe del día




Distribuidor: Virgin
Desarrollador: Conspiracy Entertaiment
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.virgin.es

Lo mejor: Frenético y divertido
Lo peor: Difícil

GAME BOY COLOR

Montana Max ha vuelto a hacer de las suyas: se ha llevado en un saco al conejo Babs y sus colegas. Menos mal que Buster está más que dispuesto a estropear sus maquiavélicos planes. Por suerte pata ti, él solo no puede con todo, así que no te queda más remedio que entrar en acción. Lo primero será meterse en las profundidades Loonyversity para averiguar el paradero de sus amigos e iniciar el rescate. A lo largo de los diferentes niveles van surgiendo **todo tipo de artefactos**: yunques, rosquillas, tanques, avispas, gafas, libros voladores, ojos, claquetas, monstruos...Llega un momento en que el escenario se convierte en una amalgama de secuaces dispuestos a complicarte mucho las cosas. Tus armas son pelotas y, dependiendo de cuál emplees, dejarás fuera de combate a un mayor número de enemigos. Los niveles tienen distintos grados de dificultad, de esta forma el juego permite **adaptar la curva de aprendizaje** de acuerdo con nuestra destreza. En función de cómo vayas haciéndolo, la acción será más rápida y frenética. Un plataformas con los diminutos y simpáticos personajes de la Warner que, además, están gráficamente muy logrados. **Mónica**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 6,5 |

## Sabrina Zapped!




Distribuidor: Vivendi
Desarrollador: Knowledge Adventure
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.archiecomics.com

Lo mejor: Muy fácil
Lo peor: Serie de dibus poco conocida

GAME BOY COLOR

Parece que no salimos de las franquicias. Esta vez la protagonista es la bruja novata, pero no la Embrujada de antaño, sino la jovencita que se pasea al mediodía por nuestros televisores. Sí, esa que es un poco torpe y tiene un colega felino que atiende por el original nombre de Salem. Pues bien, el colegio organiza una función, la chica se pone nerviosa y vuelve a meter la pata con tan mala suerte que transforma a todos sus compañeros en animales salvajes. Con unos **gráficos buenos** y una accesibilidad elevada, pensada para satisfacer a los más pequeños, Sabrina deberá recorrer los pasillos siempre rectos de la escuela y dejar inconscientes a todos los animales que halle a su paso. Después, un rayo mágico bastará para devolverles a su estado natural. Una vez superado este primer nivel, hay otros cuatro mundos diferentes para explorar, desde la playa hasta un centro comercial. En todos ellos el objetivo es el mismo: **convertir animales en personas**. Como siempre puedes saltar, golpear, correr y echar mano de algún que otro poder. De vez en cuando te encontrarás con paquetes sorpresa con *powerups*. Entretenido, con buenos gráficos y escenarios variados. **Mónica**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 6 | 7,5 |

## Top Gun Fire Storm




Distribuidor: Virgin
Desarrollador: Fluid Studios
Apareció en: EGM #03
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.virgin.es

Lo mejor: Realismo
Lo peor: Gráficos confusos

GAME BOY COLOR

Nuestro objetivo final es graduarnos en la academia de pilotos "Navy's Fighter Weapons School", más conocida como TopGun. Para ello habrá que realizar una serie de misiones en escenarios reales por todo el mundo **pilotando un F14**. En cada misión tendremos que estar muy atentos al mapa, fundamental y muy acertado en este tipo de juegos. Es importante tener claro cuál es la munición adecuada para cada objetivo, ya que ésta no es ilimitada.

Los gráficos no están mal, pero en ocasiones habrá confusión en lo que respecta a la altura de determinados obstáculos e instalaciones, así como la ubicación exacta de las cosas. En esto no hay más solución que aprender por el método de **ensayo y error**. Por otro lado los sonidos y efectos son muy acertados.

Una vez en el aire los programadores han decidido que estemos atentos a algunos parámetros, como el del combustible y las averías. Si es necesario puedes volver a la base para arreglar tu caza o repostar. La verdad es que hay detalles que se han cuidado para dar un mayor realismo al juego, pero aún así, se podían haber pulido muchos más. **Esperanza**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 6 | 7 |

## Dexter Laboratory




Distribuidor: Ubi Soft
Desarrollador: Bam Software
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.ubisoft.com

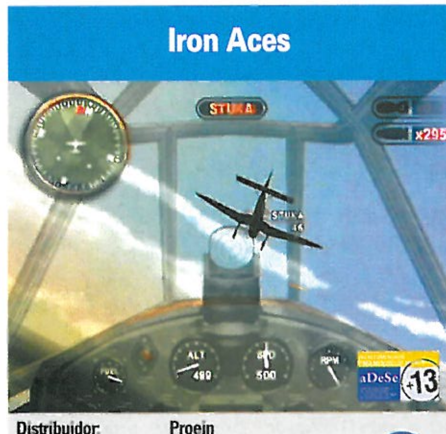
Lo mejor: Franquicia Cartoon
Lo peor: Soso

GAME BOY COLOR

En palabras de su propia hermana Dee-Dee, Dexter mide unos sesenta centímetros, apenas puede ver y es un cretino. Pues bien, este niñato es un empollón capaz de clonar seres humanos, revivir dinosaurios o controlar los sueños, experimentos que se realizan detrás de su habitación, en un enorme laboratorio repleto de helicópteros, aviones y hasta **robots gigantes**. Y hablando de robots, Mandark su eterno enemigo, se ha metido en la guarida secreta y ha reprogramado a los robots para que destrocen todo lo que se les ponga por delante, Dexter incluido. Nuestra misión será desactivarlos y encontrar todos los códigos de control dispersados por el laboratorio. Lo primero será elegir la apariencia que deseemos entre las tres disponibles. Una vez hecho ya estamos listos para entrar en acción. ¿Te acuerdas de un arcade ochentero llamado *Elevator Action* de Taito? Pues este juego es el mismo, sólo que con un lavado de cara. Tendrás que recorrer las diferentes plantas de un edificio valiéndote de un ascensor y buscando las puertas marcadas que esconden armas o algún que otro artilugio que te ayude a completar el nivel. Mucha acción y buenos gráficos. **Mónica**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 8 |

## Iron Aces




| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Proein |
| Desarrollador: | Xicat Int |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1 |
| Compatible con: | - |
| Lo mejor: | Es inusual |
| Lo peor: | Caes, caes y caes... |
| Página web: | www.thq.es |

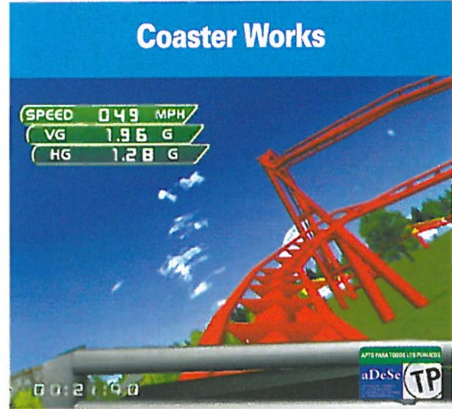
Hay que salvar la democracia, vamos a ayudar a los ingleses de Trincer. ¿Por qué se llaman ingleses si no viven en Inglaterra?. Por el camino vemos a los malos alemanes (que no viven en Alemania) atacando un indefenso convoy: se van a enterar, ha llegado la caballería. Pegamos cuatro tiros y llega la RAF, nos da una palmadita en la espalda y nos da el bote... Pues qué bien, da igual, era la intro... Nuestra primera misión de verdad aguarda, es una misión de exploración en la que tenemos que esperar cualquier cosa. Lo único que no esperábamos era tal aburrimiento. **¡Aquí no pasa nada!** Nos damos un paseo y a casa, todo un éxito. Y cuando llegamos el jefe del escuadrón nos advierte que no nos confiemos por haber sobrevivido a la primera misión... Esto suena a choteo, sólo había peligro en el despegue y el aterrizaje y el avión lo hace de forma automática. Más adelante incluso hay combate, pero el juego sigue al misma línea de cutrerío, todo el tiempo que han perdido en poner nombres estúpidos a Estados Unidos (Valiant), las Islas Británicas (Trincer), Japón (Yamato) y Europa (Blocken) lo podían haber dedicado a hacer misiones más divertidas, mejores gráficos y una simulación más definida. Si quieres hacer un simulador muy bien, si quieres un arcade estupendo: pero esto no se sabe lo que es, mal hecho como simulador y difícil como arcade. Sólo lo salva que en Dreamcast no tiene demasiados competidores, pero qué triste consuelo. Y encima ni está traducido ni doblado. **Javier**

Los simuladores de aviación no suelen tener mucho éxito en el ámbito de las consolas y Iron Aces es un ejemplo de porqué. Los gráficos no destacan precisamente, el sonido no es ninguna maravilla y el desarrollo del juego se queda en una mezcla entre simulación y arcade que no permitirá que el juego convenza. El control de los aparatos está bien logrado, pero encontramos pocos tipos y las diferencias entre cada modelo tampoco son notorias excepto en la potencia de fuego. Lo importante en un simulador es que se asemeje a la realidad de forma asombrosa y que cuente con grandes gráficos; lo importante de un arcade es que sea trepidante, adictivo y tenga mucha acción. Este juego **no llega a cumplir** ninguno de estos aspectos en una u otra categoría. **Hugo**

Iron Aces no sabe qué quiere ser. Para un simulador de vuelo, no es lo bastante realista, y para un simple juego de combate aéreo, el control es demasiado complicado y tiene **excesivos tiempos muertos**. La historia usa a americanos, ingleses, alemanes y japoneses en una especie de campaña que trata de recrear disimuladamente hechos conocidos de la 2ª Guerra Mundial (Pearl Harbor, Midway...) para trasladarlos a unos territorios imaginarios. Aunque tiene buenos detalles, como las secuencias narrativas en forma de noticiarios del NO-DO, los gráficos, salvo los modelos de los aviones, no pasan de justitos, la campaña se acaba antes de darnos cuenta y no permite jugarla con otro bando. **David**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 5,5 | 5 | 3,5 | 5 |

## Coaster Works




| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Proein |
| Desarrollador: | Bimboo Soft |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1 |
| Compatible con: | - |
| Lo mejor: | Los gritos de la gente |
| Lo peor: | Que no griten siempre |
| Página web: | www.thq.com |

Coaster Works es un concepto de juego interesante en consola, aunque nada novedoso en PC, donde ya han salido bastantes juegos con una mecánica muy similar y un resultado infinitamente superior. Básicamente, consiste en **crear montañas rusas**, diseñando la estructura física de la atracción y otros aspectos como las G's a las que se somete al público, la velocidad mínima del carro, la seguridad...

Todo se realiza desde una ventana que guarda similitudes a la del 3Dstudio pero que tiene un manejo muy sencillo y un tutorial bastante completo. En cada parque deberemos diseñar una montaña rusa ateniéndonos al tamaño del recinto y los mínimos que exige el parque. Una vez diseñada podremos guardarla, cambiar el aspecto y probarla una y otra vez.

Los gráficos son normalitos y el sonido está logrado, pero el juego **se queda corto** ya que al final acabará aburriendo y ya existen juegos que se encargan de tener en cuenta TODOS los demás aspectos de un parque de atracciones (aunque no sean tan completos como éste en cuanto al diseño complejo de montañas rusas se refiere).

A pesar de todo, es un juego que llega a divertir al probar los diseños y salir descarrilados o conseguir que la gente disfrute al máximo. Apto para curiosos que buscan juegos distintos, aunque nadie debe esperar grandes maravillas ni espectáculos parecidos a los de Bullfrog con su *Theme Park* y otros títulos similares con parques de atracciones interactivos. **Hugo**

Juegos como *Theme Park* o *Rollercoaster Tycoon* han hecho de los simuladores de parque de atracciones un género interesante económicamente. Esta vez se trata de hacer montañas rusas y para ello utilizaremos una herramienta de diseño impresionante a la vez que sencilla, algo que sin duda echábamos en falta en otros simuladores de parque de atracciones. Estupendo... Si no fuera por un pequeño detalle: eso es todo. No hay parque de atracciones alrededor, no gestionamos nada, es sólo construir una montaña rusa, probarla (con gráficos bastante pobres) y ya está. La primera estará bien, la segunda igual la acabamos, pero con la tercera aparecen los primeros **bostezos**. Como añadido a *Theme Park* sería estupendo pero como juego... A este juego le falta el juego. **Javier**

Seguro que alguna vez, mientras subías la cuesta inicial de una montaña rusa, has mirado lo que venía después y has pensado algo como: "Maldita sea, ¿quién diseñará estos trastos del demonio?" Ahora puedes hacerlo tú mismo, en casa, y probar tus "obras" después. Un editor de montañas rusas en el que debes cumplir unos determinados objetivos de altura, velocidad, fuerza centrífuga, etc. Lo mejor es ese toque japonés que sólo ellos saben dar a los juegos: obtienes puntos extra cuanto más miedo consigues producir con tus creaciones al público. Si se te da bien, incluso puede que averigües qué ha comido cada uno... En fin, **divertidísimo**, aunque algo monótono. El interfaz del editor es dinámico, sencillo y muy eficaz. **Carlos**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 5 | 6,5 |

## Carrier

| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Proein |
| Desarrollador: | Jaleco |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1 |
| Compatible con: | - |
| Lo mejor: | El estéreo |
| Lo peor: | El sistema de control |
| Página web: | www.thq.com |

Este trabajo, a veces, es agotador. Creo que deberíamos tener unas pequeñas vacaciones de dos años entre juegos como Extermination (PS2) y Carrier (DC). Cómo contar lo mismo, de la misma forma sin que se note y, al mismo tiempo, sin ninguna vergüenza...

Bueno, ya te puedes imaginar la historia: virus fuera de control, lugar incomunicado, patrulla de investigación y tú para resolver el marrón. Infinidad de gente infectada que, en lugar de toser, se transforma en toda clase de monstruos viscosos; armas, explosiones, un control problemático, más oscuridad de la necesaria y una cámara que te odia aún más que tus enemigos. **No hay justificación** para esta enésima encarnación desvergonzada de Resident Evil, aunque al menos, acallará los lamentos de quienes se aburren como ostras desde que acabaron Code: Veronica.

¿Para qué contar más? Bueno, sí. Quizá el lado positivo sea que es improbable que haya más Resident Evil para Dreamcast aunque, en realidad, es improbable que haya muchos más juegos para Dreamcast, a excepción de los que tiene Sega a medio terminar y, entre ellos, no hay ningún *survival horror*. Así que ésta puede ser una de las últimas ocasiones que tengas para "disfrutar" con un juego "aceptable" antes de que no haya más juegos para DC. Si eso te sirve de consuelo porque eres un afortunado poseedor de una fastuosa Dreamcast, tú mismo. **Carlos**

De nuevo llega a mis manos un juego con una impactante presentación gráfica y, que una vez lo empezamos a jugar, resulta ser un **híbrido** entre Resident Evil y el más reciente Extermination de PS2. El argumento tampoco es que sea muy original: un barco científico donde se realizan experimentos secretos infecta a la tripulación convirtiéndolos en alienígenas. Nuestra misión de rescate se convierte en una aventura de supervivencia.

Mapas extensos y enemigos para dar y tomar, buenas sensaciones en el manejo del protagonista y animaciones de película, excelentes puntos de partida si la historia fuera más original. Es una lástima que juegos con unos estupendos gráficos, muy buenos sonidos y jugabilidad tengan el tufillo a **refrito** que tiene este Carrier. **Oscar**

Jugar a Carrier es un poco como ir a ver una película de terror de bajo presupuesto en el cine de verano: el guión es malo y predecible, los efectos especiales son cutres y a nadie le importa un pimiento si los monstruos se zampan o no a los protagonistas. Pero oye, nadie dijo que estas películas se hiciesen para ganar un Oscar de la academia.

En ese mismo espíritu, Carrier es una aventura **intrascendente** y técnicamente **mediocre** que no va a levantar grandes pasiones en los jugadores más exquisitos (no esperes encontrar un nuevo RE: Code Veronica aquí), pero si lo que se busca es un juego de terror para pasar el rato, matar algunos monstruos y llevarse algún o que otro susto, yo digo: adelante. **Gabriel**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 4 | 5 |

## Outtrigger



| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Sega/Ardistel |
| Desarrollador: | Sega/AM2 |
| Apareció en: | EGM #01 |
| Jugadores: | 1-4 |
| Compatible con: | Ratón, teclado |
| Lo mejor: | Las partidas online |
| Lo peor: | Tamaño reducido de los escenarios |
| Página web: | www.sega-rd2.com/outtriger/arcade |

Outrigger es un juego que se basa en las partidas multijugador y la velocidad del juego. Es básicamente un *shoot'em up*, o juego de acción en primera persona, en el que se deberán afrontar varias arenas llenas de enemigos que deberán ser liquidados en un número, con ciertas maniobras o armas o en un tiempo dado.

También encontraremos fases en las que se deben recoger un número de monedas explorando el escenario. Por último, la combinación de esquivas, movimientos y disparos forman las arenas más interesantes. Los personajes se pueden crear y configurar su color, nombre, arma... Aunque ya vienen cuatro diseñados bastante distintos.

Los gráficos son adecuados a la velocidad del juego y el sonido algo machacón y el juego en red una opción muy interesante, pero que **no se puede comparar a Quake III Arena**. Sobre todo, porque la opción de juego online no funciona, al menos en la versión que nos han enviado para analizar. Curioso, ¿verdad? Y nadie da explicaciones al respecto.

Es un juego que recuerda a veces al clásico Point Blank en cuanto a desarrollo y objetivos, y que puede ser una opción si se quiere un juego sin complejidades, pero no convence del todo ya que su originalidad es muy baja y su desarrollo si se juega sólo, aburrido.

Aunque no sirva de excusa, y sin pretender justificar a nadie, después de los últimos juegazos de Sega, también ellos tienen derecho a hacer algo normalillo, ¿no? **Hugo**

En su versión de **máquina recreativa**, Outtriger se manejaba con un trackball (una esfera que se hace rodar con la palma de la mano). En esta versión se utiliza el ratón de DC y los resultados son excelentes. Otro acierto ha sido incluir una modalidad de juego desafío, con abundantes misiones de entrenamiento para jugar en solitario. Por desgracia, la modalidad multi-jugador está coja. ¡No hay juego *online*! De hecho, ni siquiera se contempla la posibilidad de conectar dos consolas mediante cable. Dado que Outtrigger no es más que una copia de Quake 3 (con menos armas, mapas más pequeños y un ritmo de juego aún más acelerado y frenético), privarle de juego *online* es un error imperdonable. ¿4 jugadores a pantalla dividida y todos con gamepad? Para eso ya está Spawn . **Gabriel**

Un shooter **divertido, rápido y desenfadado** que puede llegar a resultar condenadamente divertido, si le dedicas el tiempo suficiente. Su control, estilo *shooter* en primera persona, hará las delicias de los fans de Quake y compañía, aunque quizá a estos fans no les apetezca desperdiciar demasiado tiempo con un juego tan sencillito como Outtrigger. Y claro, a los no-fans de los *shooters* subjetivos, esto les parecerá más de lo mismo, sin serlo. Cámara en tercera o primera persona, un control complicado de asimilar pero efectivo cuando te acostumbras y, especialmente, la posibilidad de jugar con hasta 3 personas a pantalla partida o con otras 5 vía Internet, hacen de éste un título a tener en cuenta si lo tuyo son los deathmatch. **Carlos**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7,5 | 6,5 | 6,5 | 6,5 |

## Charge'n'Blast



| | |
|---|---|
| Distribuidor: | Proein |
| Desarrollador: | Xicat Int |
| Apareció en: | - |
| Jugadores: | 1 |
| Compatible con: | Dualshock |
| Lo mejor: | Exige destreza manual |
| Lo peor: | Pocos niveles |
| Página web: | www.thq.com |

Los amantes de los juegos de acción están de enhorabuena: aquí tienes uno de esos descarga-adrenalina que no te va a hacer pensar mucho. A lo largo de diferentes escenarios nos vamos a enfrentar a multitud de bichejos mutantes preocupándonos tan sólo de movernos lateralmente y eligiendo entre las armas disponibles la más adecuada para eliminar a los enemigos. Es un juego de esos que te tiene en **tensión constante**, ya que disponemos de tiempo limitado para ir avanzando por todas las zonas. Gráficos correctos y una buena respuesta en el movimiento hacen que gane puntos en entretenimiento y diversión. El juego tiene un ritmo trepidante en la más pura línea arcade. En algunos momentos recuerda aquellas recreativas de naves en la que te movías de izquierda a derecha sin parar de eliminar enemigos.

Tampoco es que sea nada del otro mundo este Charge'n Blast: no vas a necesitar estrujar tus neuronas para pasar de nivel. Con **demostrar la rapidez de tus reflejos** es suficiente. Aunque de vez en cuando también se agradece poder disparar sin miedo a herir inocentes espectadores o sin tener que resolver sesudos puzles, podemos decir que aquí se dispara primero y se pregunta después (si ha quedado algo, ¡claro!).

Un buen complemento para relajar la mente sin muchas complicaciones, si te gusta salvar el mundo de la amenaza alienígena y tienes el gatillo fácil como Bruce Willis, no te vas a sentir decepcionado. **Oscar**

Charge 'n Blast es un juego **pobre** en más de un sentido. Pobre porque tiene sólo 5 fases, pobre porque no acepta más de un jugador simultáneamente y pobre por su mismo concepto de juego. La idea de "carga tu arma antes de disparar" se traduce en la práctica por "espera antes de disparar". Y yo no quiero esperar, yo quiero disparar, **disparar y disparar**. En el lado positivo, los gráficos no son feos y fijar a los enemigos en la mira exige destreza manual con el gamepad, una cualidad que parece que se está perdiendo progresivamente en los videojuegos modernos. Haciendo un balance general, no creo que sea merecedor de recomendación, sobre todo teniendo en cuenta la cantidad de juegos buenos que hay por ahí sueltos. **Gabriel**

Por mucho que trate de camuflarse con gráficos de nueva generación, Charge'n'Blast no puede ocultar lo que es: un matamarcianos bastante tradicional con los mínimos toques para resultar algo moderno. Se trata del típico producto que podemos encontrar en cualquier salón de máquinas recreativas. **Sencillo y divertivo**, con gráficos más que correctos, buen sonido y ritmo frenético que pretenden mantenernos delante de la máquina echando monedas sin parar. Sin embargo, ya se ha probado muchas veces que no todas las recreativas permiten una buena conversión. Aunque retiene las virtudes que hacen que resulte adictivo, no puede evitar el gran defecto de tantos otros títulos similares: no ofrece mucho tiempo de juego. **David**

| Gráficos | Sonido | Replay | Accesible |
|---|---|---|---|
| 7 | 6,5 | 5 | 6 |



ZONA ONLINE

# El satélite invade Internet

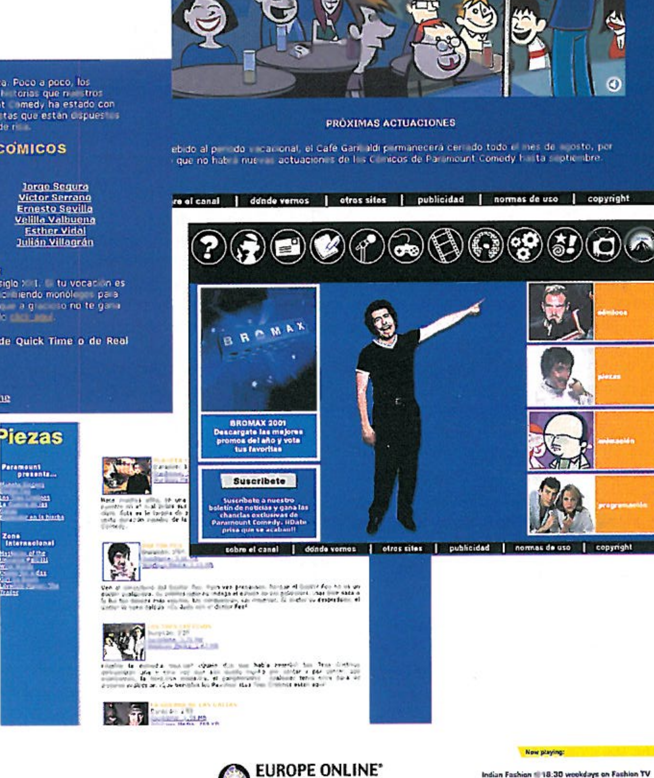
Por Óscar Charneco

A estas alturas no creo que a nadie le quede duda alguna de las posibilidades que ofrece la Red en cuanto al ocio se refiere. Por si queda algún despistado, Europe Online presenta una plataforma desde la cual podemos acceder a más de 190 canales de radio y televisión (incluidos CNN, EuroSport o MTV), así como una biblioteca de más de 10.000 archivos que incluyen software, juegos, música y vídeos. Para poder acceder a este servicio necesitamos tener una antena parabólica orientada al satélite Astra y conectada a nuestro ordenador por medio de una tarjeta DVB. Los servicios que ofrece Europe OnLine son de pago, aunque en estos momentos ofertan un paquete que incluye la tarjeta DVB, el software de conexión y un año gratuito de servicios por 150 euros (unas 25.000 Ptas.).

Las ventajas que ofrece este servicio híbrido terrestre / satélite de Internet de banda ancha no son pocas: se pueden recibir los canales de radio y televisión con calidad digital y las descargas de la biblioteca alcanzan (según aseguran en su publicidad) una velocidad de ¡2 Mega bits por segundo!, algo increíble en estos tiempos aunque se tenga RDSI o ASDL.

Los contenidos son la base de la oferta de esta plataforma y entre ellos destaca el canal musical Musaik, con una variada oferta de estilos, descargas de música en formato MP3 y una completa información tanto de los artistas como de las acontecimientos más relevantes.

Si te quieres informar de la amplia oferta de esta plataforma, consultar los requisitos que necesitas para registrarte en sus servicios o hacer esto *online* sólo tienes que visitar su sitio web en la dirección: **www.europeonline.com**




# Comedia *online*

Paramount Comedy, el canal digital de televisión dedicado a la comedia, estrena una página web que pretende hacernos reír sin parar. Y es que está demostrado que una carcajada a tiempo es la mejor forma de olvidar momentáneamente nuestros problemas. En la página se ofrece la posibilidad de descargar los monólogos más divertidos de los Nuevos Cómicos (artistas que han encontrado su oportunidad en el canal televisivo), sus cortes más novedosos del mes y un archivo histórico con los mejores gags desde la creación del canal.

El objetivo que persigue esta nueva web es el fomentar la comedia nacional, proporcionando a los cómicos un lugar donde los nuevos talentos tengan su oportunidad. Paramount Comedy acogerá todos los proyectos de actores, realizadores y guionistas dispuestos a probar su ingenio en el género que ahora mismo cosecha más éxitos: la comedia de escenario. La página es muy completa y lo más recomendable es que la visites tú mismo y compruebes todas las opciones que te ofrece para provocar tu risa, sin duda un buen ejercicio para afrontar el final de las vacaciones. La dirección es: **www.paramountcomedy.es**



# El regreso de la bruja de Blair

Seguro que recuerdas la película *El proyecto de la Bruja de Blair*, una cinta rodada con bajo presupuesto pero que consiguió crear una gran expectación gracias, sobre todo, a Internet. Los buenos resultados que obtuvo en taquilla anunciaban una segunda parte de la misma, y como los números no engañan ya ha llegado *El libro de las Sombras: El proyecto Blair Wich 2*.

La primera cinta contaba la historia de tres estudiantes de cine que, internados en los bosques de Black Hills, desaparecen misteriosamente. La única pista eran las cintas de vídeo que fueron grabando y que se encontraron en el bosque, donde estaba registrada una parte su historia hasta su desaparición. *El proyecto de la Bruja Blair* mostraba ese material, con cámara al hombro y buscando una sensación de realismo y terror que se alejaba de los excesos de sangre y mutilaciones propios del cine para adolescentes; la sensación de miedo y angustia se provocaba por lo que no se veía, por todo aquello que se intuía y a lo que la imaginación de cada uno le daba distinta forma.

*El Libro de las Sombras* tiene su punto de partida en las distintas reacciones que se originaron en el pueblo de Burkittsville por esos sucesos y los distintos motivos que tiene un nuevo y heterogéneo grupo de personas para ir al lugar donde aquellos muchachos habían desaparecido.

La película se aleja de aquella grabación realista y cercana al vídeo doméstico que caracterizó al primer proyecto y se convierte en una especie de videoclip musical con imágenes que no pertenecen a ningún personaje, recuerdos del pasado, una banda sonora encabezada por Marilyn Manson, cruce con imágenes de TV de la primera entrega, visiones de niños que corresponden a crímenes del pasado y una larga lista de elementos dispares y extraños.

SI eres un aficionado al cine de terror y disfrutaste con el primer proyecto Blair no puedes dejar de visitar la página oficial de los dos proyectos de la Bruja Blair en la dirección: **www.blairwicht.com**, donde vas a encontrar toda la información que quieras sobre las películas y los fenómenos extraños sin resolver en esa zona de Maryland, en los EE. UU.

BOOK OF SHADOWS
BLAIR WITCH 2

**Interesante para unos e infame para otros, el caso es que The Blair Witch Project no dejó indiferente a nadie que la viera.**

BW2
OCTOBER 27
blairwitch.com



# Móvil Multimedia




Lo último en tecnología móvil responde al nombre de Nokia 9210 Communicator, un teléfono móvil que representa una importante innovación al combinar muchos de los elementos clave de la tecnología de tercera generación, como pantalla a todo color, conexión de alta velocidad a Internet, correo electrónico y fax. De forma rápida y sencilla, el Nokia 9210 Communicator permite enviar y recibir imágenes, sonido y vídeo, y también soporta la mayoría de las aplicaciones ofimáticas más habituales en un PC, como Word, Excel o PowerPoint. Además es el más primer terminal multimedia de Nokia que combina funciones de voz con otras posibilidades sobre redes EGSM 900/1800 en Europa, África y Asia, así como el primero en integrar soporte inalámbrico para Java.

El acceso a Internet ha sido posible gracias al empleo de tecnología WAP y la incorporación de navegador WWW sobre HTML. Con teclas más grandes y una amplia gama de accesorios y software (desarrollado por IBM, Computer Associates y Celesta), este teléfono ha sido diseñado para responder a las necesidades exigentes de los profesionales y usuarios de empresas que necesitan estar continuamente en movimiento. Un peso de 244 gramos y unas dimensiones de 158 x 56 x 27 mm dan prueba de ello. Todo un juguete si tienes dinero.

# Teléfono desechable

Has usado alguna vez una cámara de fotos desechable? La compras, haces las fotos, las revelas y la cámara se tira a la basura o se recicla, ¿no? ¿Pues te imaginas lo mismo pero en móvil? No, no nos hemos vuelto locos. En Estados Unidos (¡como no!) la compañía Hop On ha inventado el teléfono de usar y tirar. Y es sencillísimo de usar porque sólo tiene dos teclas: llamada y fin de llamada, un auricular y un micrófono. No hay teclado numérico ni más botones. Gracias al sistema de reconocimiento de voz, a través del microfono dices el teléfono al que quieres llamar y asunto arreglado. Cuando acabas, pulsas la tecla de fin y ya está. En este primer modelo, sólo se pueden hacer llamadas, no recibirlas. El teléfono se vende con una hora en llamadas (más o menos como las tarjetas prepago) y cuando se acaba, lo tiras o lo llevas a la tienda para que lo reciclen (mucho mejor esta opción, evidentemente). El Hop On está fabricado con plástico biodegradable, aunque los chips y demás circuitería electrónica, son más difíciles de eliminar. Por eso la compañía aboga por el sistema de devolver el teléfono reembolsando al usuario la pequeña fianza que depositó al comprarlo, para reutilizar ese mismo móvil y ponerlo de nuevo en el mercado. Este original dispositivo está en proceso de fabricación y se pondrá a la venta a mediados de septiembre en EE.UU. y aunque de momento no hay planes para que se instalen en nuestro país, seguro que no tardan mucho en verse por aquí.




# Motorola

Si eres de los que necesita un móvil, pero sólo para llamar y recibir llamadas sin importarte, el WAP, el GPRS, la tercera generación y todo eso, éste es de los tuyos. Talkabout T189 es un teléfono muy sencillo y robusto, que Motorola ha diseñado para vender a un precio reducido.

Aún así, podrás recibir timbres de llamada a través de mensajes SMS, algo que no era posible con algunos modelos anteriores de este fabricante. ¡Menos mal que hay alguien que no se olvida de los que sólo quieren el teléfono para hablar y utilizar mensajes SMS!

Este modelo concreto aún no está disponible en España, pero muy probablemente llegue uno muy similar a nuestro país en breve.

Por Jorge Martínez

# Samsung



Sin duda el fabricante coreano se está mostrando como uno de los más inquietos e innovadores en el campo de la telefonía móvil y nada mejor que estos cinco ejemplos para demostrarlo. El Watch Phone SPH-S100 es el primer teléfono móvil que se puede llevar en la muñeca como si fuera un reloj. Su tamaño no es mucho más grande que el de un reloj de pulsera normal. Como no tiene teclado, la marcación o el envio de SMS se hará a través de comandos de voz. El SCH-V200 es el primer teléfono-cámara digital. En la parte trasera del móvil tiene el objetivo y a través de la pantalla (en color) verás lo que quieres fotografiar. Y por si esto fuera poco el SCH-M220 es el primer teléfono móvil ¡con televisión! Tiene una pantalla TFT-LCD a todo color, de casi cinco centímetros y cuando recibe una llamada automáticamente se apaga la televisión para situarse en el modo llamada. También se han preocupado por los usuarios que desean que el móvil no sea un estorbo y por ello el modelo SPN-N2000 es el más fino del mercado: no llega a un centímetro de espesor y tiene todas las funciones habituales. Y ya para terminar la última locura, el Melody Phone, que con su aplicación Palm Karaoke permitirá samplear la voz del usuario. Estos tres últimos ya están disponibles en Corea. ¿Cuándo podremos disfrutarlos aquí?

# Internet Messenger

El fabricante de relojes Timex, en colaboración con Yahoo, Motorola y Skytel, ha puesto a la venta el reloj Internet Messenger. De esta forma podrás recibir tu correo electrónico, noticias y demás rápidamente en tu muñeca. La pantalla tiene un menú para que puedas navegar y leer tus mails gracias a un *scroll* lateral. Además se ajusta automáticamente a la franja horaria en la que se encuentre y tiene las funciones habituales de un reloj deportivo con cronómetro, alarma... De momento estos servicios sólo estarán disponibles en EE.UU. y el reloj costará unos 100 $.




## Concursos con SMS

### CONTXTA

Está claro que el SMS (Short Message Service) se ha instalado en nuestras vidas de forma definitiva para quedar con los amigos o recibir información, entre otras muchas cosas. Sólo entre los meses de enero y marzo de este año se enviaron en todo el planeta 50.000 millones de mensajes (repetimos: ¡cincuenta mil millones de mensajes!). Estos datos son lo suficientemente llamativos y en Antena 3 Televisión han tomado buena nota y están apostando por las posibilidades de esta nueva forma de comunicación. Para ello han creado el servicio Contxta: el primer canal de comunicación interactivo y bidireccional entre una cadena televisiva y la audiencia. En los intermedios de algunos programas como *Los Simpson*, *Compañeros*, *Sabrina* o *South Park* se formula una pregunta relativa al episodio que en ese momento se está emitiendo (¿cuántos pelos tiene Homer Simpson? ¿cómo muere Kenny?). También te dan cuatro respuestas y un código asociado a cada una de ellas. Sólo debes elegir la que tu creas correcta y enviar el código al número 343 y entrarás en el sorteo de un montón de premios. El precio del mensaje es de 60 pesetas (IVA no incluido) y aciertes o no, siempre recibirás un mensaje confirmación. Si eres el afortunado ganador, recibirás una llamada, pero de todas formas, en la web de A3 TV (**www.antena3tv.com/contxta**) podrás ver los nombres de los ganadores, las preguntas que se han formulado cada día, los horarios de cada una de las próximas preguntas... Además del modelo de pregunta con cuatro respuestas antes mencionado, ahora mismo, también puedes participar enviando sugerencias para el nombre del nuevo programa de Máximo Pradera en la cadena, enviar un chiste para el programa *Esto no es serio* o hacer una dedicatoria en la sección musical de *Desperado Club Social*.

A pesar de ser la primera experiencia de este tipo, el éxito de Contxta ha sido espectacular: en sus dos primeros meses de funcionamiento recibieron más de dos millones de mensajes de texto (en su mayoría enviados por jóvenes entre 13 y 24 años) y ya están en marcha los proyectos para llevar este nuevo sistema interactivo al teletexto y a Internet.

### Alcatel y Kalisto

La compañía de telefonía móvil Alcatel y la desarrolladora de videojuegos Kalisto han firmado un acuerdo para desarrollar durante los próximos cinco años nuevas aplicaciones interactivas. Sirviéndose de la tecnología multiplataforma K-Net (de la que es propietaria Kalisto), podrán desarrollar juegos multijugador enfocados a las nuevas capacidades tecnológicas de las redes UMTS (alta velocidad, video-streaming...).

El primer juego interactivo fue presentado en el pasado Congreso Mundial 3GSM, y el acceso se realizaba a través de PDA conectados a teléfonos móviles gracias a las posibilidades de las redes móviles de 3ª generación.



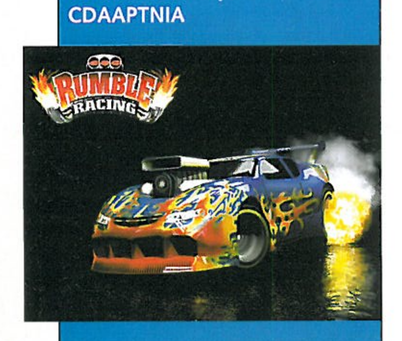
# Trucos

## TRUCO DEL MES

## Rumble Racing

**Desde el menú principal, ve a las opciones de juego. Ve abajo hasta la opción de salvar y cargar partida y pulsa Derecha en el mando para sacar la opción de password. Una vez en la pantalla de password, introduce el código deseado como si fuese tu nombre. A continuación listamos los trucos disponibles y los códigos necesarios para conseguirlos:**

Pro cup 2 – P1PROC1PU
Pro cup 3 – Q2PROC2YT
Elite cup 1 – AEPPROPUC
Elite cup 2 – ILETEC1MB
Elite cup 3 – ILCTEC3PU
EA Elite cup – LEAITEPUC
EA Stunt cup – YEAMPLOWW
Circus Minimus track – ZEAGTLUKE
Vehículo Higher Roller – HGIROLREL
Vehículo Vortex – 1AREXT1AR
Vehículo Sporticus – OPSRTISUC
Vehículo Van Itty – VTYANIYTT
Vehículo Thor – THTORHROT
Vehículo XXS Tomcat – NALDSHHSD
Vehículo Buckshot – UBTCKSTOH
Vehículo Gamecus – BSUIGASUM
Vehículo Stinger – AMHBRAAMH
Vehículo Revolution – PTOATROI
Vehículo Road Trip – ABOGOBOGA
Vehículo Interceptor – CDAAPTNIA




## DREAMCAST

### Charge 'n Blast

**Recarga rápida de las armas**
En la pantalla de título, pulsa X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y para hacer que las armas se carguen más deprisa.

**Personajes de bonus**
Termínate el juego en el nivel de dificultad fácil y conseguirás un cuarto personaje equipado con un nuevo tipo de arma. Termínate luego el juego en el nivel de dificultad normal para conseguir un quinto personaje, también equipado con un arma personalizada.

### Sonic Adventures 2

**Jardín Oscuro**
Cría un Dark Chao con uno de los tres personajes Oscuros. Aliméntalo contínuamente y entrénalo para que evolucione. Una vez que haya evolucionado, unas escaleras aparecerán en la entrada principal del mundo de los Chao, las cuales te llevaran directamente al Dark Garden.

**Hero Garden**
Para que el Hero Garden esté disponible, lo único que debes hacer es criar un Hero Chao con cualquiera de los tres héroes disponibles. Aliméntalo y entrénalo para que evolucione. Cuando haya evolucionado, sube por las escaleras que aparecerán en la pantalla principal del mundo Chao y llegarás al Hero Garden.

**Chao Ball**
Para ganar la Chao Ball en Dark Garden, llega en primer lugar en la segunda Dark Race. Ahora dispondrás de una nueva y espeluznante Chao Ball en Dark Garden.

**Mini-juego de Karts**
Completa con éxito la aventura de conducción de Tails en la modalidad Hero para desbloquear un mini-juego de karts en el mismo modo. Para el mini-juego de karts en el modo Dark, deberás finalizar la misión de persecución de Rouge.

**Modo Boss Attack**
Completa con éxito las aventuras Hero o Dark para desbloquear el modo Boss Attack. Ahora podrás enfrentarte a todo los jefes de la historia que hayas competado.

**Última pantalla**
Completa con éxito las aventuras Hero o Dark. Luego, entra en el modo historia y una nueva opción llamada "Last Stage?" aparecerá entre las dos aventuras iniciales.

**Juega como Super Sonic o Hyper Shadow**
Completa el modo "Last Stage?" en el modo historia para conseguir ambos personajes.

**Pausa a pantalla completa**
Pausa el juego y presiona simultáneamente X e Y.

**Artwork oculto**
Introduce tu GD-ROM de Sonic Adventure 2 en una unidad CD de PC y encontrarás imágenes de todos los personajes del juego.

**Nuevas carreras Chao**
Culmina los tres niveles de las cuatro carreras en nivel Beginner (Crab Pool, Stump Valley, Mushroom Forest y Block Canyon) para abrir las Jewel Race y Challenge Race.

## PLAYSTATION2

### Zone of the Enders

**Salud y munición:** mientras estés jugando, pulsa START para entrar en pausa. Entonces pulsa L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Tu salud y tu munición se verán restauradas, pero date cuenta de que tu nivel bajará cada vez que introduzcas este truco.

**Versus:** en la pantalla de título (donde pone "Press start button") pulsa Círculo, X, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Oirás un sonido confirmando que has introducido el código correctamente. Luego pulsa START y busca entre las opciones la opción de Versus. Escógela para librar una batalla uno contra uno con la máquina o un segundo jugador.

### Silpheed: The Lost Planet

**Obtén todas las armas:** en la pantalla de título, pulsa START. Cuando tengas que introducir tu nombre, escribe GLOIRE. Cuando llegues a la pantalla de selección de armas, todas estarán disponibles.

### Gran Turismo 3

**Modo profesional:** entra el modo arcade e ilumina la opción Difícil en la pantalla de selección. Deja pulsados L1+R1 hasta que cambie a "Profesional"

## NINTENDO 64

### Mario Party 3

**Nivel de dificultad super:** Completa el modo historia en el modo difícil con cualquier personaje. Una vez hayas hecho esto, podrás escoger el modo súper difícil en las modalidades "Party" e historia.

## PLAYSTATION

### Dance Dance Revolution

**Personajes ocultos**
En la pantalla de selección de personajes, pulsa arriba o abajo en la alfombra o en el gamepad. Esto te permitirá acceder a una nueva línea de personajes, como Disco, Disk: A y Dread snake. Pulsa izquierda o derecha para seleccionar el que quieras usar.

### Matt Hoffman's Pro BMX

Comienza una nueva carrera profesional. En mitad del juego, pulsa START para hacer pausa. Pulsa y deja presionado el botón L1. Mientras lo aprietas, pulsa las siguientes combinaciones de botones para obtener el resultado deseado:



**Barra especial siempre llena** – Izquierda, Abajo, Triángulo, Círculo, Arriba, Izquierda, Triángulo, Cuadrado.
**Multiplicador 10X** – Cuadrado, Círculo, Círculo, Arriba, Abajo, Abajo
**Tiempo Extra** – Cuadrado, Arriba, Círculo, Equis
**Ruedas Gordas** – Abajo, Círculo, Círculo, Abajo
**Equilibrio perfecto** – Cuadrado, Izquierda, Arriba, Derecha

### The Simpson Wrestling

Pelea de bonus: en la pantalla de título donde dice "Press Start", pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Oirás una campana y aparecerá un mensaje de confirmación en la pantalla. En el menú principal verás una nueva opción de combate de bonus. Escógela y podrás jugar con cualquier personaje del juego. Nota: en el nivel de Itchy y Scratchy, sólo podrás pelear con Itchy y Scratchy.


BLOODY ROAR 3
EL BEAT'EM UP MÁS AVANZADO
PARA PLAYSTATION 2
PlayStation.2
BLOODY ROAR 3
EL RETORNO DE LA BESTIA
Nueva web
www.virgin.es
HUDSON®
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
©BLOODY ROAR 3 ©2001 HUDSON SOFT © EIGHTING 2001 ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA /CARAMEL MAMA Editado y distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.